#235

AnimeLand

CAPTAIN TSUBASA
HOMMAGE À KENTARÔ MIURA
DEMON SLAYER LE TRAIN DE L'INFINI · MHA SAISON 5
LUCA · SCIENCE SARU · RIDE YOUR WAVE

©ÔOCHI TAKAHASHI/SHUEISHA,2018/CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE

TOKYO 2021
LES ANIMES OLYMPIQUES !

ISBN : 978-2-37697-214-3 • PRIX : 12,50 €

BLUE LOCK

PRÊT POUR UNE SÉLECTION ACHARNÉE ?

BLUE LOCK

BLUE LOCK
Tomes 1 et 2
EN LIBRAIRIE
LE 2 JUIN
également disponible en version numérique
© Muneyuki Kaneshiro / Yusuke Nomura / Kodansha Ltd.
Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux
PIKA EDITION
shônen

NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE

#234
AnimeLand
ENTRETIENS AVEC LE STUDIO GHIBLI !
L'ATTAQUE DES TITANS · RAYA ET LE DERNIER DRAGON
STUDIO BONES · LIBRES ! · NOBLESSE · MACELIS
SK8 THE INFINITY · DRAGON QUEST
JUJUTSU KAISEN ET LA RÉVOLUTION DE L'ANIME
AVRIL - JUIN 2021

FORMULE 1

8 NUMÉROS D'ANIMELAND + 1 CADEAU

85 €

AU LIEU DE 105 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 105 €

FORMULE 2

4 NUMÉROS D'ANIMELAND + 4 ANIMELAND X-TRA

59 €

AU LIEU DE 76 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 84 €

FORMULE 3

4 NUMÉROS D'ANIMELAND

39 €

AU LIEU DE 50 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 54 €

FORMULE 4

4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA

20 €

AU LIEU DE 26 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 28 €

SHOP.AM-MEDIA.FR

PAIEMENTS SÉCURISÉS

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

Recevez la tirelire GÉANTE (17 cm) du *Roi Léo* **EN CADEAU** avec la formule 1

OFFERTE PAR PLASTOY

JE CHOISIS MA FORMULE :

FORMULE 1 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + un cadeau
FORMULE 2 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra
FORMULE 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
FORMULE 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊ Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ E-mail : .....

AL 235 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/09/2021. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand n° 235 • Juillet - Septembre 2021 • 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039

- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphanie Chaptal, Joséphine Lemercier, Sandra Bernard, Agnès André, Bounthavy Suvilay, Pa Ming Chiu, Bruno de la Cruz, Rui Pascoal, Wilfrid Desachy et Emmanuel Bochew
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand 38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2021 par leurs auteurs.

Couverture :
©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA,2018CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE

Remerciements à Wakanim, ADN, Crunchyroll, Pine Jam, Mediawan, Game One, Delphine Maurette, Sarah Marcadé, L'office du tourisme de Tokyo, Kazé, Glénat, Delcourt Tonkam, Ki-oon, Akata, Le Lézard noir, Casterman, Panini, Doki-Doki, Naver Webtoon, Pika, Kana, Doga Kobo, Disney France, Netflix, @Anime, Alba films, Amazon Prime, Dreamworks Universal, Natalie Altmann, Shadowz ! et tous les autres à qui nous demandons la plus haute indulgence si on les a oubliés !
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

Le rédacteur fou : My name is Luca, I live beneath the see, I live downstairs from you, Yes I think you've seen me before... AS A SEA MONSTEEEER ! (librement adapté de Suzanne Vega)

- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Espagne par JJ Production en mars 2021
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 0223 K 82755

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

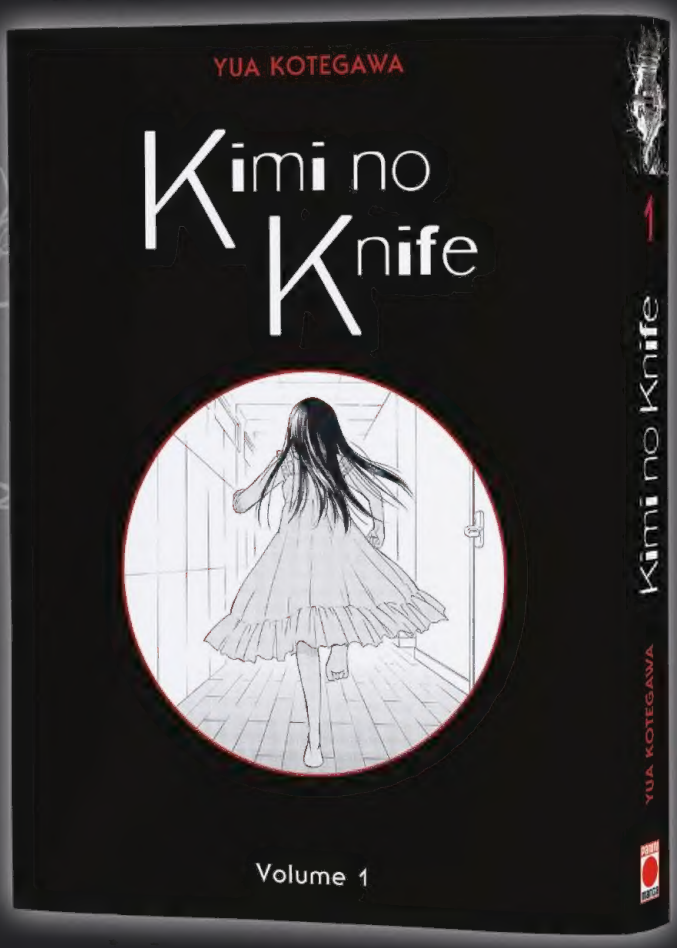
LES JEUX SONT FAITS...

... au moment où nous rédigeons ces lignes. Quelques semaines avant l'ouverture attendue des Jeux Olympiques, des sondages nous reviennent du Japon sur le manifeste désaccord de la population japonaise concernant la tenue effective des J.O.. Quand vous lirez cet éditorial, vous saurez si, oui, effectivement, ils ont bien (eu) lieu. Cette incertitude dans notre époque déstabilisée par la pandémie ne cesse de nous fasciner, exactement comme devant un match à l'issue indécise : souvent, jusqu'au coup de sifflet final, le score peut encore basculer.
Ce numéro est spécial car il nous a permis de croiser beaucoup de sujets : le sport au Japon raconte aussi son développement économique, démocratique, surtout depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale – dans un effet de réciprocité, le désir de sport inspire des artistes qui en retour créent des histoires qui donnent aux citoyens l'envie d'essayer une discipline et de s'y épanouir. Le sport est partout dans les mangas et les *anime*. Pour la nation Japon, les Jeux sont l'apothéose d'une séquence de valorisation de la culture et de la société nippones sans précédent. Leur espoir est que le succès de l'événement nourrira encore et encore le désir de visiter le pays. Ce désir, nous ne le connaissons que trop bien puisque *anime* et mangas ouvrent tout autant sur le Japon contemporain via le filtre des artistes. La boucle est bouclée, tels les anneaux olympiques.

Mais ce numéro est aussi riche de nombreux autres sujets : des entretiens avec la jeune garde créatrice, le producteur de *Pine Jam* et celui de l'excellente série *Wonder Egg Priority*. On célèbre les vivants et on honore les disparus, comme Kentaro Miura, le créateur génial de *Berserk*.
La réouverture des cinémas nous a permis de voir et de vous donner nos avis, enfin, sur *Demon Slayer, le train de l'infini*, le nouveau film de *Détective Conan*, la perle *Ride Your Wave*, la guimauve *Spirit* et le dernier Pixar *Luca*... De même, les séries attendues confirment ou déçoivent, de *My Hero Academia Saison 5* à *Invincible* en passant par *Ex-Arm*.
Un très grand merci pour conclure à toute l'équipe d'*AnimeLand* qui est riche, variée, toujours enthousiaste, passionnée, appliquée. C'est avec une envie renouvelée et de très jolis projets prévus au second semestre que nous allons passer l'été. Célébrons tous ensemble le plaisir retrouvé d'une bonne séance immunisés.

Sébastien Célimon

« Et toi, serais-tu prêt à tuer un criminel pour 5 millions de yens ? »



KIMI NO KNIFE © 2009 by Yua Kotegawa/SHUEISHA Inc.

panini manga
www.panini.fr

DÉJÀ DISPONIBLE

SOMMAIRE #235

6 DOSSIER SPORT ET ANIME

8 Introduction : l'important c'est d'a(n)imer !
10 La pop culture japonaise au service des J.O.
12 Les lieux emblématiques des J.O.
16 Ces anime de sport connus internationalement
20 Le sport à la sauce japonaise
24 Captain Tsubasa, éternel numéro 10
28 Le handisport, aussi dans les anime et les mangas
30 Exposition Sport X Manga à Lausanne
34 Les sports WTF
39 Ces autres dessins animés de sport...
40 Reportage sur les sites olympiques de la baie de Tokyo
46 Ces sportifs fans de mangas
48 Conclusion, arrêt vestiaires

51 ENTRETIENS

51 Entretien avec Bounthavy Suvilay
52 Entretien avec Kazuki Mukaitoge, PDG de Pine Jam
60 Entretien avec Shouta Umehara, producteur de Wonder-Egg Priority

68 ÇA FERAIT UN BON ANIME !

70 Blue Lock
71 Comet Girl
72 La Gameuse et son chat
73 Dédale
74 Insomniaques
75 The Elf and the Hunter
76 L'Homme qui tua Nobunaga
77 Le Tigre des neiges
78 Les Carnets de l'apothicaire
79 Les Racailles de l'autre monde
80 Death Note – Short Stories
81 Quand sonne la tempête

84 ON A VU !

86 Demon Slayer, le train de l'infini
88 Ex-Arm
90 Détective Conan : The Scarlet Bullet
92 Kemono Incidents
94 La Voie du tablier
96 My Hero Academia saison 5
98 Love, Death + Robots volume 2
100 Ride Your Wave
102 Invincible
104 To Your Eternity
106 Les Mitchell contre les machines
108 D'Artagnan et les Trois Mousquetaires
110 Luca
112 Spirit : l'indomptable
114 Yasuke

56 FOCUS
Bilan du marché manga, seconde partie

64 FERMEZ LES YEUX
Tout pour la musique

83 HOMMAGE
83 Hommages à Kintaro Miura
120 Hommages

116 SÉANCE STUDIO
Science Saru

122 JEUX VIDÉO
122 Nier Replicant ver. 1.22474487139...
123 Resident Evil VIllage
124 Scarlet Nexus

126 L'ANIMATION DANS LA PUB
Wizz pour Head & Shoulders

130 FIGURE DE PRO
Natalie Altmann

136 POURQUOI ?
... tant de différences dans les traductions des titres ?

140 TROUVAILLE
Shadowz

144 HUMEUR
C'est une histoire de riches et de sales gosses.

SPORT ET ANIME

Des disciplines matières à fictions

Nation sportive de premier plan, renommée pour des sports méconnus en Europe et de plus en plus réputée dans des disciplines plus familières comme le rugby ou le football, le Japon est également un pays qui a compris combien les ressorts intérieurs qui animent un athlète sont télégéniques et une remarquable matière fictionnelle. Ces productions animées de sport n'ont pas d'équivalent au monde dans leur capacité à transcender un sportif en devenir ou à unifier une équipe de bras cassés dans des récits tour à tour épiques, émouvants, sensibles, drôles ou même parfois crus. À l'aise autant dans le réalisme que dans l'hyperbole, ils savent valoriser des œuvres par définition figées comme le manga mais qui débordent d'énergie et de sentiments forts. Outre notre sincère admiration, cette particularité très japonaise méritait un coup de projecteur, avec en particulier l'incontournable Tsubasa comme Capitaine ! Merci à toute l'équipe pour avoir chaussé les crampons et parcouru les kilomètres et les obstacles pour réaliser ce dossier riche et, nous l'espérons, inspirant.

Sébastien Célimon

©Ohji Kouji/Kyoto Animation/Iwatobi High School Swimming Club

SPORT ? L'IMPORTANT C'EST D'A(N)IMER !

Le Japon, champion toutes catégories des fictions sportives

La simple évocation de tels ou tels *anime* et dessins animés de sport enclenche dans nos jukebox mentaux des génériques immortels et convoque des images édifiantes. À l'heure où, enfin, les Jeux Olympiques de Tokyo vont se dérouler avec un dispositif sanitaire imposant, strict mais indispensable, saluons ces œuvres qui, mine de rien, nous ont préparé pour cette fête de dimension mondiale !

On imagine aisément les questionnements des organisateurs des Jeux Olympiques de Tokyo quand il s'est agi de choisir les personnages populaires susceptibles de devenir ambassadeurs de l'événement. Ils ont fait face à un problème de riches : il y en a trop ! On comprend également que le choix ne se soit pas fixé sur des personnages trop marqués sportivement (Captain Tsubasa par exemple) car cela pouvait passer pour du favoritisme envers une discipline au détriment des autres. Il fallait des garçons et des filles, des figures connues dans le monde entier à un degré ou à un autre, positives et dans une certaine mesure représentatives de la diversité créative japonaise. Le résultat peut interpeller (voir l'article « La pop culture au service de la promotion des Jeux » pages suivantes) car bien sûr, tel le sélectionneur d'une équipe collective, on a tous envie de voir ses joueurs préférés et on est toujours déçu qu'il en manque, ou on ne comprend pas toujours la présence de celui-là plutôt qu'un autre. Il faut faire avec !

Haikyu !!

UN, DEUX, TROIS, PARTEZ !

Sports internationalement pratiqués, sports importés et adoptés, sports éminemment japonais, sports présents au Jeux Olympiques, handisports, et enfin sports improbables, variations poussées à l'extrême de pratiques existantes... L'animation japonaise a produit un florilège unique au monde de séries sportives. C'est ce qui ressort quand on réunit tous les articles de ce dossier. Nous savons que nous ne pouvons pas les citer toutes, mais déjà on voit des disciplines dominer avec non pas une série culte de référence mais plusieurs. Ainsi du tennis avec *Jeu, set et match* et *Prince of Tennis*. Du baseball avec *Touch* et *Ace of Diamond*. Du basket avec *Slam Dunk* et *Kuroko's Basket*. Du volley avec *Jeanne et Serge* et *Haikyu!!* De la boxe avec *Ashita no Joe* et *Hajime no Ippo*... Bien sûr, des sports européens très populaires par chez nous n'ont pas la même aura au Japon même s'ils n'y sont pas absents pour autant, tels le rugby ou le handball. Et à l'inverse, nous découvrons des sports méconnus extrêmement populaires sur l'archipel, comme le sumo ou le catch, appelé là-bas *puroresu*, version japonaise du Wrestling américain. La popularité de certains *anime* dans le monde a agi comme un outil de recrutement de masse pour des fédérations qui n'en attendaient pas tant. Au Japon, le volley, le football ou le tennis en particulier doivent beaucoup aux séries

“LA POPULARITÉ DE CERTAINS ANIME A INSPIRÉ BIEN DES VOCATIONS.”

associées, et bien sûr elles inspirent aussi au-delà, comme en témoigne notamment Kylian Mbappé un peu plus loin dans ce dossier. Nous avons, une fois n'est pas coutume, mis beaucoup de photos d'actualité en plus des extraits des nombreuses séries sportives. L'état d'urgence sanitaire et les chantiers interdits à juste titre au public ne nous ont pas empêchés d'aller voir la réalité architecturale des Jeux à Tokyo, en particulier dans sa baie aux terres artificialisées, ce avec le parrainage de l'office du tourisme de la capitale japonaise. En parallèle, le musée olympique de Lausanne en Suisse – hélas inaccessible de France, sauf à passer deux semaines préalables en quarantaine – nous a fourni informations et photos pour une visite virtuelle qui donne vraiment envie.

Enfin, vous l'aurez évidemment reconnu en couverture, le personnage fil rouge de ce numéro sportif n'est autre qu'Olivier Atton, aka Captain Tsubasa, sans doute le héros d'*anime* sportif le plus emblématique du genre, dont l'image sert de multiples causes, sportives mais pas seulement, ce qui est tout à son honneur. Il méritait bien son mini-dossier à feuilleter dans le vestiaire en attendant la finale olympique.
Bonne lecture de ce copieux dossier sportif entre deux échauffements et deux matinées à admirer les compétitions olympiques, décalage horaire oblige !

Sébastien Célimon

Double planche Real #1999 2012 / Shueisha / HAKUHODO PLOVER / MBS

LA POP CULTURE JAPONAISE

AU SERVICE DE LA PROMOTION DES J.O. DE TOKYO

Quand tous les héros se donneront la main...

Depuis 1968, chaque édition des J.O. voit la création d'une mascotte porteuse d'une histoire et d'un message propres au pays organisateur. Un exercice de choix pour le Japon, royaume des personnages, comme le relatait l'exposition de la Maison de la culture du Japon en 2011.

TM

LES MASCOTTES OFFICIELLES : UN DUO COMPLÉMENTAIRE

Issus d'un concours ayant reçu plus de 2 000 participations, les trois duos finalistes ont été soumis à un vote auprès des enfants japonais entre décembre 2017 et février 2018. Avec un peu plus de 50 % des voix, Miraitowa et Someity ont été désignés mascottes officielles de l'événement. Miraitowa, revêtu d'un motif en damier (*ichimatsu*) bleu indigo, représente les Jeux Olympiques de 2020.

Son nom est basé sur une combinaison des mots japonais *mirai* (futur) et *towa* (éternité) et a été choisi pour promouvoir un avenir plein d'espoir dans le cœur des personnes du monde entier. Selon son concepteur, il est à la fois respectueux de

la tradition japonaise et au fait des dernières nouvelles et tendances. Il a un sens aigu de la justice et une carrure très athlétique.
Il est accompagné pour le volet paralympique de Someity, au design proche mais rose et avec des motifs de fleurs de cerisier sur le visage. Son nom vient de *someiyoshino*, une variété de fleurs de cerisier, et fait également écho à l'expression anglaise « *so mighty* » (si puissant). Someity est, selon son créateur, dotée d'une énorme force mentale et physique et a également un faible pour la nature. Elle représente les athlètes paralympiques qui surmontent les obstacles et redéfinissent les limites de ce qui est humainement possible. Les deux mascottes ont été conçues par Ryo Taniguchi.
Les Jeux Olympiques, événement mondial, sont une caisse de résonance idéale, d'autant que le Japon s'appuie sur sa politique « Cool Japan » pour assurer sa promotion culturelle à l'étranger.

LA POP CULTURE AU RENDEZ-VOUS

Le Japon mise également sur la grande popularité de sa pop culture pour promouvoir son image lors des J.O. de Tokyo. Déjà lors de la cérémonie de clôture des J.O. de Rio en 2016, Shinzo Abe, alors premier Ministre du Japon, était sorti d'un tuyau vert, coiffé d'une casquette de Mario, accompagné d'une vidéo mettant en scène plusieurs personnages iconiques de la pop culture nippone. Cette

mise en scène a été particulièrement appréciée par les fans du monde entier. Depuis l'annonce officielle, dans les clips, plusieurs personnages comme Capitaine Tsubasa, Doraemon et bien d'autres sont présents aux côtés d'athlètes. Dès janvier 2017 sur la page Facebook Olympic channel (près de 3,5 millions d'abonnés), une vidéo[1] présentait Goku de *Dragon Ball*, Naruto de *Naruto Shippuden*, Luffy de *One Piece*, Usagi de *Sailor Moon*, Astro Boy, Crayon Shin-Chan, Jibanyan de la série *Yo-kai Watch* ou encore le duo de *Pretty Cure* comme émissaires des Jeux Olympiques de Tokyo 2020, mais ils sont en fait les ambassadeurs de l'équipe olympique japonaise (J.O.C).
La pop culture japonaise est donc bien au rendez-vous des J.O. et assure son rôle positif pour l'image du pays. Pour ceux qui s'étonnent de l'absence de Hello Kitty ou de Pikachu dans ce panel, ils sont, pour leur part, les mascottes de l'exposition universelle qui se tiendra à Osaka en 2025.

Sandra Bernard

1. *https://fb.watch/5JS_NdPzzW*

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DES J.O.

2020 ou 2021, ça se passera là !

Du 23 juillet au 8 août 2021, la métropole de Tokyo reçoit près de 11 000 athlètes pour les J.O. d'été. 43 sites sportifs ont été retenus ou construits pour permettre le déroulement des 48 disciplines sportives.

Au sein de la métropole de Tokyo, les sites olympiques se répartissent en deux zones principales : la zone héritage avec sept sites dont plusieurs datent des J.O. de 1964, et la zone de la baie de Tokyo avec 13 nouveaux sites qui représentent l'avenir avec un urbanisme de pointe. Le village olympique est construit à l'intersection de ces deux zones. Plusieurs autres lieux à travers le Japon serviront pour des épreuves plus spécifiques.

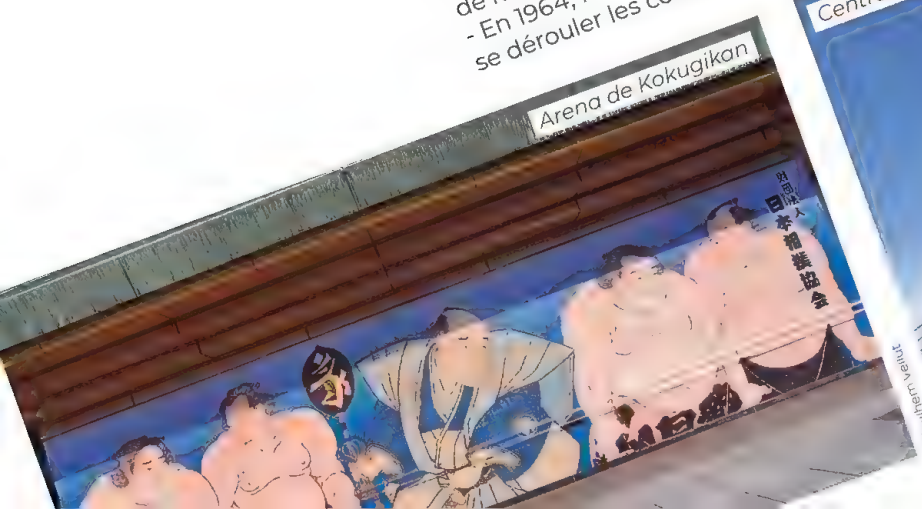
LES BÂTIMENTS DES J.O. DE 1964

Pour cette nouvelle édition, certains sites datant des J.O. de 1964 vont être de nouveau employés :

- Le Nippon Budokan, célèbre dans le monde entier pour les concerts qui s'y sont déroulés, est également le temple des arts martiaux qui accueillera les compétitions de judo et de karaté.
- En 1964, le Stade national de Yoyogi a vu se dérouler les compétitions de natation et de basketball. En 2020, ce sont les matchs de handball et, pour les Jeux paralympiques, le rugby et le badminton qui s'y dérouleront. Construit par l'architecte de renommée mondiale Tange Kenzo, son toit en suspension était considéré comme une merveille de l'industrie à l'époque.
- L'Arena de Kokugikan, datant de 1984. Célèbre dans tout le Japon, ce lieu accueille ordinairement les combats sumo, mais cet été il mettra en lumière la boxe.

LES NOUVELLES CONSTRUCTIONS

Les nouvelles contraintes urbanistiques misant sur le paysage et les avancées en termes d'énergies renouvelables ont été à la base de la construction des nouveaux bâtiments, pérennes ou temporaires,



Arena de Kokugikan

Centre aquatique Tatsuminomori

© Cuthbert Vielvat

édifiés à l'occasion des Jeux Olympiques de Tokyo 2020.
Le Nouveau stade olympique national de Tokyo, reconstruit à l'emplacement exact du stade de 1958, accueillera les cérémonies d'ouverture et de clôture des J.O. ainsi que les épreuves d'athlétisme et certains matchs de football. Conçu par Kuma Kengo, il s'intègre parfaitement dans le quartier de Meiji Jingu Gaien et utilise l'énergie éolienne pour climatiser les tribunes. L'Ariake Arena sera lui destiné aux épreuves olympiques de volley-ball et paralympiques de basket-ball.
Afin de proposer des espaces parfaitement adaptés aux jeunes disciplines comme le BMX et le skateboard, le parc de sports urbains d'Ariake, situé dans la baie de Tokyo et non loin du village des athlètes a été construit spécifiquement.
Les épreuves de natation, natation synchronisée et de plongeon seront abritées par le Centre aquatique flambant neuf de la baie de Tokyo, dans le parc Tatsuminomori. Le site dispose d'un mur modulable pour convertir son bassin principal de 50 m en deux piscines séparées de 25 m chacune. La profondeur des bassins est également ajustable.
Au Musashino Forest Sport Plaza vont se produire les épreuves de badminton, de pentathlon moderne (escrime, natation, équitation, tir au pistolet et course à pied) et de basket-fauteuil. Il dispose d'une arène

©Brave Your Wave Film Partners

Musashino Forest Sport Plaza

Nippon Budokan

“LE JAPON OSCILLE ENTRE TRADITION ET MODERNITÉ POUR LES J.O. DE 2021.”

principale, d’une sous-arène, d’une piscine et d’une salle d’entraînement.
Le Kasai Canoe Slalom Centre est le premier parcours artificiel de slalom du Japon. Long d’environ 200 mètres, il verra le déroulement des épreuves de canoé slalom.

LES SITES HORS DE TOKYO

Il n’est pas rare que des épreuves soient délocalisées ailleurs dans le pays. Les J.O. de Tokyo ne font pas exception à la règle. La ville de Yokohama a vu deux de ses sites retenus pour les J.O.. Pour les compétitions de football, direction Nissan, le plus grand stade du Japon, connu de par le monde pour avoir accueilli des événements sportifs internationaux.
Pour le retour du baseball parmi les disciplines olympiques, c’est au stade de Yokohama que se produiront les compétitions.
La préfecture de Fukushima, ravagée par le tsunami du 11 mars 2011, a également été associée aux J.O. de Tokyo dès la candidature japonaise. Bien que situé à 800 km de Tokyo, les compétitions olympiques débuteront officiellement dans le stade de baseball d’Azuma Fukushima où l’équipe japonaise affrontera l’équipe australienne.
La ville de Sapporo, située sur l’île septentrionale d’Hokkaido, a été désignée site olympique sur décision du Comité international olympique (CIO). L’air plus sec de la région étant plus favorable aux athlètes, le Sapporo Odori Park a été désigné pour accueillir les épreuves de marathon et de marche athlétique. Les autorités y ont aménagé un parcours en boucle de 20 km

Dive!!

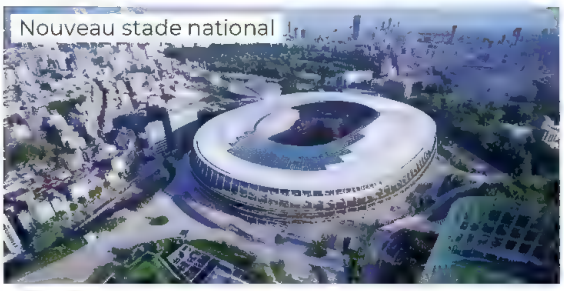
©EtoMori/KADOKAWA/Animation DIVE!! Committee

Ride Your Wave

©R de Your Wave Film Partners

au centre de la ville pour l'épreuve phare du marathon.
Le dôme de Sapporo, connu pour son toit mobile en forme de dôme, a été choisi pour qu'une partie des matchs de football olympiques y évoluent.
Parmi les différents complexes dédiés aux épreuves footballistiques, figure le stade de Miyagi, connu pour son architecture singulière. Le toit de protection des spectateurs évoque le croissant de lune qui ornait le casque de Date Masamune, le fameux seigneur féodal de la région au XVI[e] siècle.
Avec les débuts olympiques du surf, il a fallu trouver un spot adéquat. C'est la plage de surf de Tsurigasaki qui a été sélectionnée. Situé à Ichinomiya, dans la préfecture de Chiba sur la côte Pacifique, le lieu attire déjà des surfeurs du monde entier.
Comme souvent, le Japon oscille entre tradition et modernité pour les Jeux Olympiques de Tokyo 2021. Il met en valeur son héritage des jeux de 1964, premiers J.O. d'été à se dérouler dans une capitale asiatique, tout en démontrant des préoccupations environnementales et urbanistiques, en proposant de nouvelles installations sportives dédiées au bien-être et aux loisirs des Tokyoïtes. Les J.O. à venir sont ainsi vus comme porteurs d'espoir pour l'avenir.

Sandra Bernard

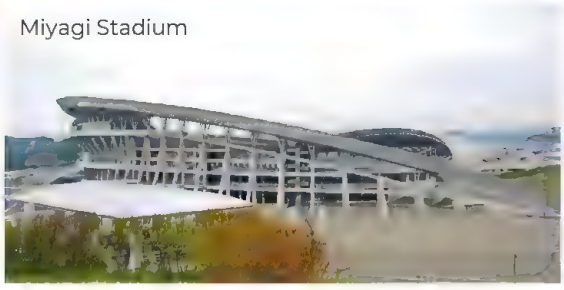

Nouveau stade national

©JNTO

Stade national de Yoyogi configuré gym

Dome de Sapporo

© S Yume


Miyagi Stadium

©Kenel

CES ANIME DE SPORT CONNUS INTERNATIONALEMENT

Un été ensoleillé à passer avec un condensé de sport !

Dans ce numéro d'*AnimeLand*, ça va être sport ! *Captain Tsubasa*, *Touch*, *Jeanne et Serge*, *Slam Dunk*... Tous ces titres ont marqué nos mémoires. Pour les passionnés comme les curieux, voici un petit rappel de ces *anime* sportifs connus de tous et leur impact dans l'animation.

Les *anime* et mangas de sport sont un des genres les plus populaires auprès du public japonais. Il est si puissant qu'à lui seul, il a augmenté le nombre d'adhérents à des clubs sportifs au Japon, mais aussi en France. Les messages véhiculés – le dépassement de soi, la détermination, la poursuite de son rêve, la compétition, l'amitié, l'esprit d'équipe, l'échec et son acceptation... – ont servi de véritables locomotives au genre. Le sport est un thème que l'on retrouve depuis les années 1920 dans la japanimation comme dans le court-métrage de Yasuji Murata, *Animal Olympic Games* (1928). Mais il s'est imposé comme un genre dès le début des années 1950 à travers le manga. Le genre prend son importance dans un contexte particulier : celui de l'occupation du Japon d'après-guerre. Avec les Jeux Olympiques d'été à Tokyo en 1964, les mangas et *anime* sportifs voient bondir leur visibilité. À l'aide de ces différents supports, le Japon a fait la connaissance de nouvelles disciplines (football, volley, boxe, lutte...) tout en faisant gagner en popularité ceux qui étaient connus dans le pays (judo, karaté, kendo, mais aussi baseball...). L'influence va même au-delà puisqu'en 2017, la NHK dévoile un documentaire autour des athlètes inspirés par le manga. Par exemple, le tennisman Kei Nishikori a reconnu que certains de ses mouvements étaient tirés de *Prince du tennis* !

Dans l'esprit collectif, on assimile tout de suite un sport à un *anime*, qu'il soit tiré d'une adaptation ou non. Si l'on évoque le foot, on pense tout de suite au colossal *Captain Tsubasa*, connu chez nous sous le nom d'*Olive et Tom*. Pareil, pour le basket où là, on penche entre l'iconique *Slam Dunk* et l'ultrapopulaire

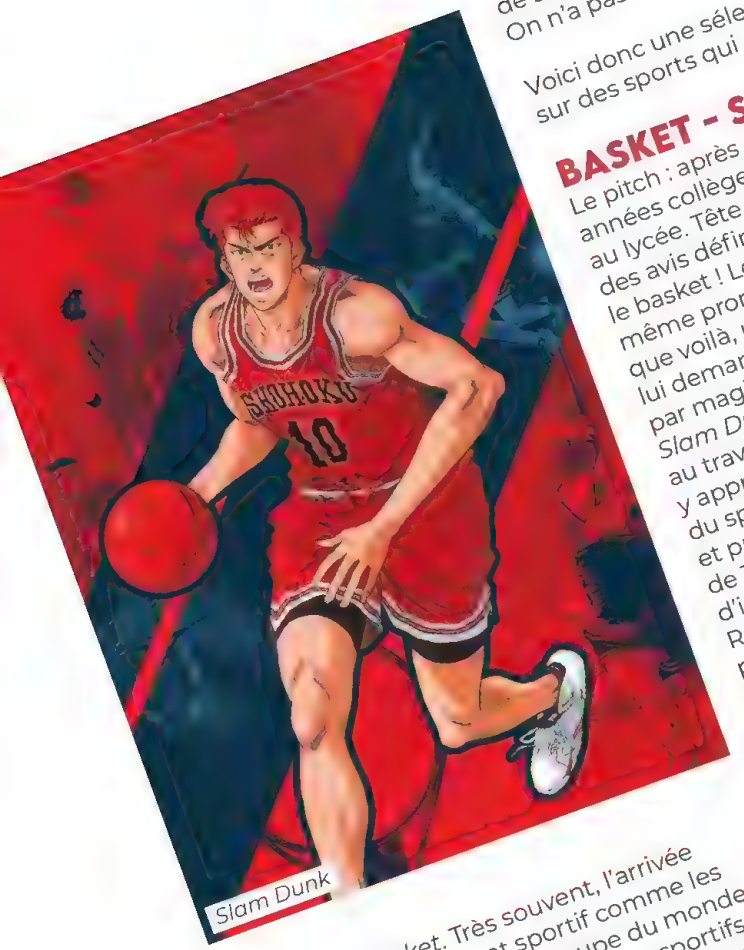
Jeanne et Serge

de salon avec *Welcome to the Ballroom*. On n'a pas fini de solliciter ses muscles.

Voici donc une sélection de séries connues sur des sports qui ne le sont pas moins.

BASKET – SLAM DUNK

Le pitch : après cinquante râteaux durant ses années collège, Hanamichi Sakuragi entre au lycée. Tête brûlée, il est du genre à donner des avis définitifs, comme dire qu'il déteste le basket ! Le sujet est à ce point tabou que même prononcer le mot le rend furieux. Sauf que voilà, une jolie jeune fille, Haruko Akagi, lui demande s'il aime ce sport… Et comme par magie, le voilà passionné… de basket. *Slam Dunk* nous emmène dans ce monde au travers des péripéties d'Hanamichi. On y apprend les termes techniques, les bases du sport, la stratégie, avec énergie, humour et précision. Adaptation du manga culte de Takehiko Inoue, la série donne envie d'intégrer une équipe de basket sur-le-champ. Remarquablement animée, elle en devient par moments hypnotique. Les mouvements des basketteurs et de la balle sont très bien retranscrits. Même si la série date un peu, elle n'a pas du tout vieilli. S'il y a un *anime* à voir sur le basket, commencez par celui-ci.



Slam Dunk

Kuroko no Basket. Très souvent, l'arrivée d'un grand événement sportif comme les Jeux Olympiques ou une Coupe du monde va déclencher une vague d'*anime* sportifs sur les écrans. Par exemple, l'adaptation animée de *Yawara!*, œuvre consacrée au judo, a été programmée en même temps que les Jeux d'été de 1996 à Atlanta.

Le Japon touche un large public en adaptant des sports populaires. Il parvient même à créer un engouement à l'échelle mondiale. En France, le public s'est initié aux *anime* dans les années 1980 grâce à leur diffusion télé sur La Cinq et sur TF1 dans le Club *Dorothée*. Dans cette explosion de l'animation en France, les *anime* sportifs varient les plaisirs, comme *L'École des Champions*, *Jeanne et Serge*, *Théo ou la Batte de la victoire*, *Jeu, set et match*, *Initial D*…

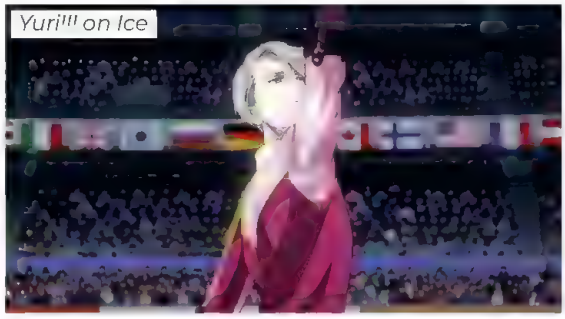
Aujourd'hui, le phénomène perdure. De nouvelles adaptations sur des sports connus continuent d'émerger comme le patinage artistique avec *Yuri!!! on Ice* ou les danses

VOLLEY – JEANNE ET SERGE

Le pitch : la rousse et fonceuse Jeanne a un bel objectif : devenir une très grande joueuse de volleyball. Elle intègre l'équipe d'Hikawa en tant qu'attaquante. À sa rencontre avec Serge, l'attaquant de l'équipe masculine, c'est le coup foudre immédiat. On suit les aventures de la jeune fille entre le sport et l'amour (très vite laissé au second plan cependant). L'*anime* a provoqué un énorme engouement pour le volleyball lors de sa diffusion en France et au Japon. Jeanne a été une véritable source d'inspiration pour les jeunes filles. Elle a épaté par ses performances physiques et donné envie de devenir une volleyeuse comme elle. C'est l'un des rares *anime* sportifs à proposer une sportive d'élite. Notons qu'une autre série passée sur TF1 sur le volley, *Les Attaquantes*, a beaucoup moins marqué les esprits. Jeanne reste n° 1 !

Kuroko's Basket

Hajime no Ippo


Yuri!!! on Ice

“LE JAPON TOUCHE UN LARGE PUBLIC EN ADAPTANT DES SPORTS POPULAIRES.”

BOXE - IPPO LE CHALLENGER

Ippo Makunouchi est un jeune garçon de 16 ans très timide. Sur son temps libre, il aide dans la boutique de sa mère. Résultat, il n'a pas le temps de se faire des amis. Un jour, sur le chemin du retour, une bande de jeunes s'en prend à lui. Témoin de cette agression, Takamura, un grand boxeur, s'interpose, puis l'emmène dans son club de boxe pour le remettre sur pied. Cette rencontre interroge Ippo sur « que ressent-on quand on a de la force ? ». Derrière sa timidité se cache une force impressionnante. La boxe va devenir son défouloir, l'endurcir et l'aider à s'affirmer. Dorénavant, c'est un tout autre jeune homme avec un rêve de devenir boxeur professionnel qui apparaît...
Hajime no Ippo (ou *Ippo le challenger*) est l'un des *anime* culte sur la boxe (avec *Ashita no Joe*), un concentré de puissance et d'émotion à l'état pur. Une trame classique et toujours diablement efficace.

BASEBALL - TOUCH / THÉO OU LA BATTE DE LA VICTOIRE

La pépite sur le baseball, c'est bien *Touch* (*Théo ou la Batte de la victoire* en français). Kazuya (Kim) et Tatsuya (Théo) sont frères jumeaux, et mise à part leur ressemblance physique, leurs caractères, eux, sont opposés. L'un est irréprochable, un as du baseball, tandis que l'autre est un tire-au-flanc, bien qu'en réalité très altruiste. Tous deux sont amoureux de leur charmante voisine Minami (Debbie). Tatsuya préfère se mettre en retrait pour laisser naître une relation entre son frère et leur voisine. Jusqu'au jour où leur quotidien est foudroyé par un drame et prend une tout autre dimension...

L'adaptation du manga du grand Mitsuru Adachi est une merveille narrative. En apparence candide, *Touch* est bien plus mature qu'il n'en a l'air. Le mangaka crée la surprise, apporte de l'émotion et de l'humour, dispose un triangle amoureux bien mené tout en traitant du baseball, et son adaptation, bien que sage, retranscrit l'essentiel : une émotion profonde qui résonne longtemps.

PATINAGE ARTISTIQUE - YURI!!! ON ICE

Un peu de délicatesse pour la fin avec du patinage artistique. Le pitch : le Grand Prix, célèbre compétition de patinage artistique, voit Yuri Katsuki choir à la dernière place. Après avoir essuyé de multiples échecs, le doute s'installe sur sa carrière professionnelle. En retournant dans sa ville natale, il reproduit à la perfection la chorégraphie de son modèle, Victor Nikiforov, illustre patineur russe. Sans le savoir, une vidéo de sa performance est publiée qui suscite la curiosité de son idole. Ni une ni deux, le voilà coaché par le grand patineur multimédaillé ! Il s'agit ici d'une œuvre originale. L'animation est de toute beauté, les gestes sont fluides et retranscrivent bien l'émotion de la chorégraphie. Pas besoin de s'y connaître sur le sujet pour apprécier la série et chausser des patins.

Et comme disait l'autre, l'important n'est pas de gagner mais de regarder des *anime* !

Agnès André

Neon Genesis Evangelion © 1995 ANNO Hideaki, GAINAX / CAINAX

Hinomaru Sumo

LE SPORT À LA SAUCE JAPONAISE

Du sumo au karuta !

On est habitué à voir des sports populaires et plutôt occidentaux comme le foot, le baseball ou le basket adaptés en *anime*. Mais le Japon sait nous surprendre aussi en adaptant des sports locaux, méconnus par chez nous. Voici un zoom sur les *anime* sportifs typiquement japonais, idéal pour s'initier à la culture nippone et, pourquoi pas, vous donner envie d'essayer.

SUMO / HINOMARU SUMO

Le sumo fait partie des sports ancrés dans l'histoire du Japon. La lutte japonaise a traversé les siècles pour aujourd'hui se retrouver adaptée en *anime* avec *Hinomaru Sumo*. Hinomaru Ushio vient d'intégrer le club de sumo d'Ôdachi. Il n'a ni la taille ni le gabarit appropriés pour devenir un sumo. Pas le choix, il doit redoubler d'efforts pour prétendre au rang suprême de Yokozuna, son plus grand rêve. Il va tenter de prouver que même en ne correspondant pas aux critères standard on peut y arriver. Certes il y aura des coups durs à surmonter mais le jeune garçon est armé d'une ténacité impressionnante. Rien ne l'arrête, il brûle de passion pour le sumo. Cet *anime* est un très bon *shônen* sur le sport. Il nous enseigne des termes techniques, idéals pour s'initier à la discipline. On n'a pas le temps de s'ennuyer, la pression est là à chaque combat, foncez !

JUDO / YAWARA!

Avec *Yawara!*, Naoki Urasawa, l'auteur des célèbres *Monster* et *20th Century Boys*, met en avant une héroïne hors du commun, dotée de compétences innées pour le judo. Son grand-père, Jigoro Inokuma, est une légende vivante de la discipline. Il cumule cinq victoires consécutives au Tournoi

RUROUNI KENSHIN © 1994 by Nobuhiro Watsuki/SHUEISHA Inc.
Hinomaru Sumo . ©Kawada/Shueisha,HINOMARU ZUMOU PROJECT

national du judo. Il espère que sa petite-fille, entraînée secrètement par ses soins depuis sa plus tendre enfance, atteindra les sommets, à savoir la médaille d'or des Jeux Olympiques. Cependant, les ambitions de la jeune fille divergent, elle aspire à une vie d'adolescente ordinaire. L'adaptation animée de *Yawara!* (1989) est une pépite à voir et à revoir. C'est un excellent combo de sport, comédie et romance. On suit Yawara sur de nombreuses années. On la voit évoluer et grandir avec nous, ce qui rend le personnage d'autant plus attachant. Par ailleurs, la discipline mise à l'honneur est très bien illustrée avec non pas un héros mais une héroïne. Hélas, l'*anime* n'est pas disponible en France, à notre plus grand regret. On peut se consoler avec la version papier éditée chez Kana. L'arrivée est peut-être tardive étant donné la parution d'origine – 1998 contre 2020 en France, mais cela laisse entrevoir de l'espoir pour la version animée !

L'ART DU SABRE JAPONAIS / KENSHIN LE VAGABOND

L'adaptation du manga du grand Nobuhiro Watsuki nous replace dans un contexte historique important. Nous sommes en plein Japon de l'ère Meiji, une période marquée par le changement, celui de la modernisation. Les samouraïs, n'ayant plus le droit de porter leur sabre, sont relayés et peu à peu disparaissent. Kenshin Himura, un ancien assassin surnommé Battosaï, est un sabreur hors pair. Pour se libérer du poids de son passé entaché de sang, il renonce à tuer, mettant son sabre au service des autres et n'utilisant que le bord non coupant de sa lame. Sa quête de rédemption est un long chemin un peu mélancolique... Dans *Kenshin Le Vagabond*, on explore de multiples disciplines liées à l'apprentissage du sabre japonais comme

“KENSHIN EXPLORE DE MULTIPLES DISCIPLINES LIÉES À L'APPRENTISSAGE DU SABRE JAPONAIS.”

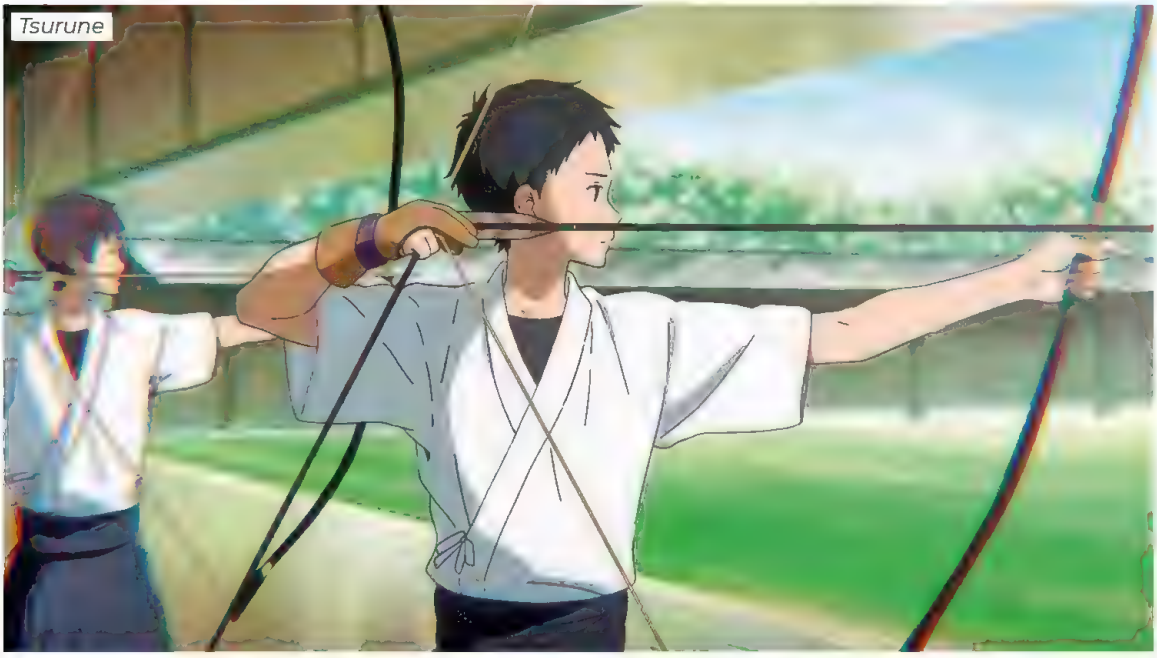
le kenjutsu (l'art du sabre des samouraïs), le battôdô (l'art de la coupe), le kendo (l'escrime au sabre des samouraïs, dérivé du *kenjutsu*)... L'*anime* est gravé dans les mémoires par la construction de son récit, la cohésion entre les tons de la série (drame, violence, humour...) et surtout par le goût de l'auteur pour les arts martiaux. Alors si c'est aussi votre cas, découvrez ce bijou sans plus attendre.

Tsurune

KYÛDÔ / TSURUNE

Enfin, la discipline est portée en *anime* ! Le kyûdô, l'art martial japonais du tir à l'arc, est l'un des sports les plus anciens du Japon. Il mêle à la fois les techniques de tir et les rituels ancestraux. *Tsurune* nous propose de découvrir cet art où le plus redoutable des adversaires n'est autre que soi. Le titre de la série fait directement écho au bruit de la corde frappant l'arc après avoir lâché une flèche. Minato Narumiya pratique le kyûdô depuis de nombreuses années. Passionné par ce sport, le jeune garçon va vivre une expérience traumatisante qui le pousse à fuir. Aujourd'hui au lycée, il tente de surpasser ses peurs, et pourquoi pas en remportant le tournoi préfectoral avec l'aide de ses nouveaux amis ? Kyoto Animation s'est chargé de l'adaptation et s'en sort très bien. Les personnages sont attachants, le style d'animation est épuré et met en valeur le sport. L'*anime* reste dans l'esprit du Kyudo, très calme et posé. À travers *Tsurune*, initiez-vous à cet art traditionnel japonais, vous ne serez pas déçu.

“LE KYÛDÔ MÊLE À LA FOIS LES TECHNIQUES DE TIR ET LES RITUELS ANCESTRAUX.”


Tsurune

Tsurune ©Kotoko Ayano, Kyoto Animation / TsuruneCommittee
Chihayafuru ©SIK, CPC2019

Chihayafuru

KARUTA DE COMPÉTITION / CHIHAYAFURU

Chihayafuru met en lumière la magnifique discipline qu'est le karuta de compétition. Il s'agit d'un jeu de cartes basé sur la compilation de cent poèmes, le Hyakunin Isshu. Son allié : la mémoire, soutenu par les compétences physiques. Les règles sont simples : un orateur lit la première partie de l'un des cent poèmes du recueil et les joueurs ont pour objectif de retrouver le plus rapidement possible la carte correspondante à la deuxième partie. L'*anime* se concentre sur la jeune Ayase Chihaya, passionnée par le karuta, qui rêve de devenir championne du monde ! Chihaya, Arata et Taichi, ses amis d'enfance, vont tous les trois succomber au charme du karuta. Maintenant au lycée, le trio s'est disloqué, chacun a suivi un chemin différent. Chihaya, encore plus passionnée, souhaite fonder un club de karuta, mais c'est impossible pour le moment faute de membres. Surprise ! Taichi se retrouve dans le même lycée, une aubaine pour la jeune fille qui voit là un premier membre. Seulement, Taichi n'a plus envie de jouer au karuta... Et qu'en est-il pour Arata depuis tout ce temps ? L'*anime* nous fait découvrir un visage du karuta, celui de la compétition, lieu où les cartes virevoltent, où contre toute attente les coups rivalisent de rapidité. En effet, le style de jeu est radicalement différent d'un karuta entre amis. Aussi, les règles et les cartes varient selon les régions. À travers Chihayafuru, on découvre un pan de la culture japonaise à la fois poétique et féroce. Le karuta, juste sublime.

Chihayafuru

Chihayafuru

Agnès André

CAPTAIN TSUBASA, ÉTERNEL NUMÉRO 10

D'Olive et Tom aux Jeux Olympiques de Tokyo 2021

Difficile d'imaginer la pérennité de la série *Olive et Tom* au moment de sa première diffusion sur la défunte Cinq à la rentrée 1988. Et pourtant, même avec des ingrédients prévisibles et répétitifs, la série ne lasse pas près de 35 ans plus tard. Retour sur ce véritable phénomène indémodable et transgénérationnel, comme l'a montré notamment Kylian Mbappé.

Comme de nombreux *anime* diffusés dans les programmes jeunesse de flux dans les années 1980, *Captain Tsubasa* a été passé par la moulinette « adaptation en roue libre » pour devenir pour toute une génération *Olive et Tom*. Comme Nicky Larson en lieu et place de Ryo Saeba, Olivier Atton a d'abord été le nom en France de Tsubasa Ozora. Et Thomas Price, nom à consonance pourtant anglo-saxonne, s'appelle en réalité Genzo Wakabayashi, nom très japonais s'il en est. D'emblée il faut corriger un considérable malentendu : dans Captain Tsubasa, il y a le héros central, Tsubasa, qui est tout entier porté vers l'attaque. Même s'il se distingue et représente la partie défensive de l'équipe, Genzo est un personnage intermédiaire, sinon secondaire. Il agit comme un aiguillon au début du manga et leur rivalité crâneuse et amusée va très vite laisser la place à une amitié indéfectible. Genzo impressionne mais il ne peut qu'être en retrait malgré tout – leur lien se distendra quand il ira jouer en Allemagne et leurs retrouvailles ponctuelles fonctionnent comme un fil rouge tout au long de leur carrière sportive respective. Il faut rappeler aussi que l'*anime* et le manga diffèrent sur un point crucial : Tsubasa est un

©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA,2018 CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE

enfant quand Genzo est un pré-adolescent dans l'œuvre originelle. Leur différence va être gommée par la suite, notamment dans la série la plus récente où ils semblent de la même génération.

Le manga *Captain Tsubasa* partage avec *One Piece* par exemple une situation particulière : c'est une première œuvre qui a cartonné, un premier tir au but gagnant pour son auteur Yoishi Takahashi. Ce dernier n'a aucun lien de parenté avec la mangaka ultra célèbre Rumiko Takahashi (*Ranma ½*, *Urusei Yatsura*...), Takahashi étant un patronyme extrêmement répandu au Japon. Yoishi a tout juste 20 ans quand sa série commence sa prépublication dans l'incontournable et tout puissant *Shônen Jump*. Nous sommes alors en 1980. Au Japon, le football est en ces temps-là un sport très secondaire, loin derrière le baseball importé par les Américains. L'inspiration de Tsubasa est à trouver dans le parcours d'un véritable footballeur japonais, Musashi Mizushima, qui tapa dans l'œil du dieu du ballon rond Pelé, lequel suggéra à ses parents de l'envoyer en formation au Brésil. Nous sommes alors en

LE CHAMPION EN MULTIDIFFUSIONS !

Captain Tsubasa a été décliné en plus de 40 ans en 4 séries, la dernière étant le reboot mis à jour de la première en intégrant notamment des objets contemporains comme les portables et les tablettes. En streaming, ADN et Crunchyroll proposent et se partagent l'essentiel des saisons et des films déclinés, tandis que Game One propose la dernière saison en version française par-dessus le marché. Kaze se charge pour sa part de proposer en début juillet toute la saison 1 en coffret DVD et Blu-ray, impossible en cette année olympique de manquer un épisode de la fière équipe du Nankatsu SC.

« AU JAPON, LE FOOTBALL EST UN SPORT SECONDAIRE, LOIN DERRIÈRE LE BASE-BALL IMPORTÉ PAR LES AMÉRICAINS. »

1975, soit cinq ans seulement avant les débuts du manga et Musashi n'a encore que onze ans (comme Tsubasa au tout début). Il jouera pour différents clubs brésiliens jusqu'à ses 25 ans, avant de revenir tout auréolé de gloire au Japon et de prendre sa retraite avant ses 30 ans à cause de blessures à répétition. Yoishi indiquera avoir aussi pris des traits de Kazuyoshi Miura, surnommé le King Kazu au Japon, mais c'est avant tout une coquetterie : Kazu ne commencera vraiment à être connu qu'un an après les premiers chapitres du manga !

LES BARRAGES PASSÉS SANS ENCOMBRE

Très vite, devant le succès considérable de *Captain Tsubasa*, une adaptation en *anime* est produite par le studio Tsuchida Production, qui n'a alors que quelques années d'existence. Osamu Tsuchida, le producteur, ne se contentera pas de produire la série, il sera aussi derrière pas moins de 4 films télé qui permettent à Tsubasa de se mesurer à des équipes internationales ; le premier par exemple oppose une équipe européenne (à dominante allemande : on est en 1985 et la Manschaft s'apprête à dominer le football mondial). Sauf que Tsuchida va très vite décliner et ferme boutique en 1986, année du second sacre de l'Argentine.

Qu'à cela ne tienne, ils n'ont pas perdu de temps puisque c'est à eux qu'on doit tous les épisodes de la première série, c'est-à-dire pas moins de 128 épisodes de 21 minutes. C'est cette première série adaptée en France qui a marqué durablement les esprits – à commencer par son générique chanté par Jean-Claude Corbel qui est intervenu surtout chez Disney (puis décèdera hélas à 43 ans en 1996). Et il faut reconnaître que celle-ci fascine autant qu'elle agace, avec sa mise en scène surréaliste qui réussit néanmoins à sublimer le manga.

LE TEMPS ET L'ESPACE MALMENÉS POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR

Cette première saison a posé toute la grammaire narrative si particulière de *Captain Tsubasa*, ses dilatations

©YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA,2018 CAPTAIN TSUBASA COMMITTEE

TSUBASA INSPIRE PARTOUT DANS LE MONDE

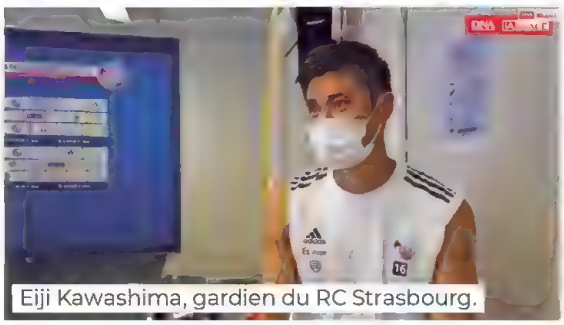
Impossible de ne pas citer deux témoignages directs de son influence au plus haut niveau parmi tous ceux de Captain Tsubasa. En 2019, pendant la Coupe du monde de football féminin, le numéro 10 français Kylian Mbappé a rencontré Yoichi Takahashi qui lui a remis un portrait dessiné de – un rêve qui devenait réalité pour l'international français d'à peine 20 ans. Quant au gardien de l'équipe du RC Strasbourg Alsace, Eiji Kawashima, gardien également de l'équipe nationale du Japon, il témoignait au quotidien dans les Dernières Nouvelles d'Alsace en septembre 2020 combien Captain Tsubasa l'avait inspiré dans son enfance et combien le manga et l'anime avaient boosté l'intérêt des Japonais pour le football. Tsubasa, enfin, a aidé les enfants réfugiés syriens à rêver de nouveau comme le rapporte un reportage de la BBC en 2017. L'édition traduite en arabe du manga a apporté innocence et réconfort dans les esprits sombres. Ce qui prouve si besoin que le manga est universel et Captain Tsubasa une inspiration qui ne l'est pas moins !

LES RÉCEPTIONS DE L'AMBASSADEUR...

L'image de Captain Tsubasa est remarquablement vivace en France et il n'est donc pas surprenant de le retrouver lui et ses coéquipiers aux côtés... de l'équipe de France dans la perspective de l'Euro 2021 ! La Fédération française de football mise la notoriété du personnage avec celles pourtant incontournables des joueurs de l'équipe nationale championne du Monde – dessinés à la manière de Yoichi Takahashi. On reconnaît d'ailleurs bien les joueurs emblématiques d'Antoine Griezmann à Olivier Giroud en passant par Blaise Matuidi. Cela consolera sans doute Tsubasa de ne pas être parmi les personnages ambassadeurs des JO de Tokyo malgré sa popularité à l'international (même si Adidas s'est assuré sur lui pour le ballon officiel du tournoi olympique) : on notera également qu'il orne l'affiche du prochain festival Magic à Monaco. Oliver Yoichi Takahashi est invité d'honneur.

incroyables du mouvement, de l'espace et par conséquent du temps de la narration. À la différence de nombre de séries de sport qui restent à peu près les pieds sur terre (par exemple, entre mille, *Jeanne et Serge* sur le volley, sur la même chaîne et à la même époque), les matchs de *Captain Tsubasa* se déroulent sur des terrains de la taille... d'une ville ! Les règles du football sont réduites à leur plus simple expression : marquer ou arrêter un but. Les joueurs y sont capables des plus improbables acrobaties, peuvent armer leur frappe, réciter leurs dialogues sans reprendre leur souffle, tandis que leurs opposants peuvent défier la vitesse de la lumière pour tenter de les contrer. Les trajectoires spectaculaires des ballons renvoient le plus beau but de la Coupe du monde 2018 – la reprise de volée de Benjamin Pavard à 40 mètres dans la lucarne argentine – à un aimable jeu de billes. Comme dans *Dragon Ball*, les séquences d'animation limitée pullulent pour intensifier (parfois aux limites du ridicule) les enjeux et souligner les oppositions, tel Tsubasa contre le méchant Kojiro Hyuga (le mémorable Mark Landers !). Les matchs tournent alors au marathon, point auquel seront très sensibles les nouvelles équipes en charge du reboot de la série en 2019, qui réussiront à caser l'histoire non pas dans 128 mais dans 52 épisodes, beaucoup plus efficaces car plus digestes.

Sébastien Célimon

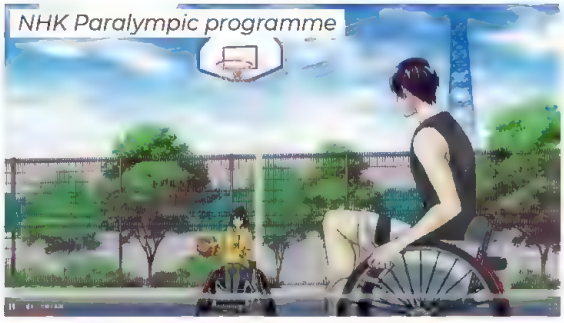

Eiji Kawashima, gardien du RC Strasbourg.

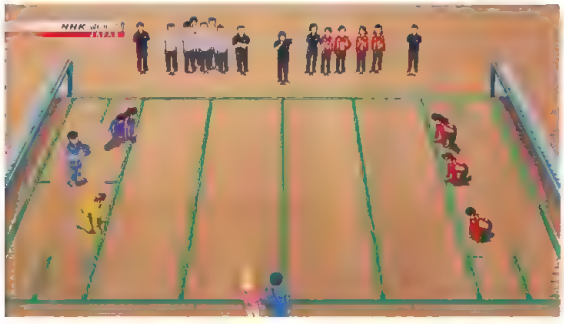
LE HANDISPORT, AUSSI DANS LES ANIME ET LES MANGAS

Une production réduite mais pertinente

Peu représenté dans la japanime et même dans le manga, le handisport est un sujet qui a toute sa place dans le monde sportif. Nous avons à cœur de le mettre aussi à l'honneur dans ce numéro spécial sport.

La chaîne japonaise NHK est très impliquée dans le handicap. Elle fait partie des précurseurs dans la japanimation à avoir dédié une diffusion en lien avec le parasport. Elle propose une série de courts-métrages consacrés aux sports paralympiques intitulée *Animation x Paralympic : qui est ton héros ?* Pour ne rien gâcher, le format est également adapté aux malentendants. Le but est de donner l'envie de pratiquer du sport aux personnes en situation de handicap, mais aussi d'initier les néophytes aux Paralympiques. On y découvre onze sports : le football à 5, le para athlétisme, le tennis





en fauteuil roulant, le goalball, le rugby en fauteuil, le para judo, le para cyclisme, le para badminton, le boccia, le para marathon et le basketball en fauteuil. Chaque épisode est indépendant et offre une direction artistique bien à lui, comme pour montrer qu'un sport est un personnage, plus précisément un héros unique. Belle initiative de la chaîne !

Mais la NHK ne s'arrête pas là, puisqu'elle propose un deuxième *anime* sur le parasport nommé *The Breakers*. Le format est beaucoup plus tourné vers la série pédagogique. L'esprit *shônen* transpire bien à travers l'*anime*. Cette fois, on se consacre à quatre disciplines : le handi-basket, le saut en hauteur, le goalball et la natation. Un beau message est délivré : une personne en situation de handicap n'a

© NHK (Japan Broadcasting Corporation) tous droits réservés

pas à abandonner le sport, tout n'est pas fini, il existe une alternative. Il y a un potentiel en eux qui ne demande qu'à être exploité. Le personnage qui véhicule ce message est un professeur (toujours dans l'idée de la série éducative). Il donne les clés (son savoir) pour révéler le potentiel de son élève qu'il sélectionne personnellement. Au cours du visionnage, petits et grands en apprennent plus sur ces sports méconnus, notamment sur la façon dont les sportifs adaptent leurs positions, leurs mouvements et le long processus nécessaire d'apprentissage.

Breakers NHK

ET LE MANGA DANS TOUT ÇA ?

Au rayon manga, on est chanceux de pouvoir se procurer les quelques œuvres sur le handisport disponibles sur le marché. Les éditions Akata nous proposent un *shôjo* sportif : *Running Girl, ma course vers les Paralympiques*. On y suit Rin, une jeune fille amputée en partie de la jambe droite. Depuis son opération, elle s'est renfermée sur elle-même. Son éclosion va commencer au moment où les lames, des prothèses adaptées aux sportifs, entreront dans son quotidien. Rin retrouve le goût de la vie et vise les Jeux paralympiques de Tokyo !

“PETITS ET GRANDS EN APPRENNENT PLUS SUR CES SPORTS MÉCONNUS.”

Chez Kana, on retrouve *REAL*, de Takehiko Hinoue, le papa de *Slam Dunk*. Sans surprise et pour notre plus grand plaisir, il s'agit d'une série sur le handi-basket ! Figurez-vous qu'à l'occasion des J.O. de Tokyo, le mangaka signe la couverture d'un tout nouveau magazine de prépublication, le *Para-Jump*, une revue consacrée aux handisports. On espère qu'à travers ces initiatives, les maisons d'édition miseront un peu plus sur ce thème qui n'attend plus que ça : se faire connaître à sa juste valeur.

Agnès André

SPORT X MANGA AU MUSÉE OLYMPIQUE DE LAUSANNE

L'exposition médaille d'or !

Depuis le 18 mars et jusqu'au 21 novembre, le musée olympique de Lausanne en Suisse présente une magnifique exposition baptisée Sport X Manga, réalisée avec le concours du Festival d'Angoulême. Le contrepoint parfait au dossier de ce numéro d'*AnimeLand*.

Autant être honnêtes avec vous : les conditions sanitaires (quarantaine obligatoire à toute arrivée en Suisse...) nous ont empêchés de visiter cette belle exposition avant de boucler ce numéro. Qu'à cela ne tienne, la sympathique équipe du musée nous a bien aidés, merci à elle.
D'emblée, il est appréciable que ce ne soit pas une salle d'exposition temporaire mais bien plusieurs parties du musée qui se soient parées aux couleurs de l'exposition, dans une démarche réflective avec les Jeux Olympiques de Tokyo qui se tiennent cet été. Ainsi, sur l'esplanade au bas du musée vous pourrez voir les photos des premiers Jeux Olympiques de Tokyo, ceux de 1964 (cités dans *20th Century Boys* de Naoki Urasawa au passage) et pourrez également suivre un parcours dans le parc attenant pour voir 20 athlètes japonais célébrés en leur pays. L'escalier qui mène au musée est encadré par des voiles aux couleurs des Jeux actuels, bleu et blanc, inspirés des toriis des temples shinto. Une lanterne aux mêmes couleurs

accueille alors les visiteurs à l'entrée de l'établissement.
L'exposition elle-même se veut remarquablement pédagogique et ne se contente pas d'aligner les séries culte, loin de là. En réalité, l'exposition fait vraiment le trait d'union entre les jeux de 1964 et les olympiades contemporaines. Elle présente ainsi les mascottes, la torche olympique en forme de fleur de cerisier (*sakura*), les sites anciens et nouveaux où se dérouleront les épreuves. Une maquette reproduit ainsi le stade olympique.
L'exposition Sport X Manga en elle-même donne à apprécier en profondeur l'histoire du Japon depuis la fin de la deuxième guerre et l'apparition du manga de sport.

Elle coïncide avec la pénétration des sports occidentaux à la suite du baseball déjà populaire avant-guerre (volleyball, basket, foot...), le boom économique sous la tutelle américaine qui va progressivement se desserrer. Neuf séries majeures ont été sélectionnées (voir encadré) pour leur impact culturel au moment de leur publication et l'aura qu'elles ont conservée. Au travers de ces œuvres-clés, c'est toute l'émancipation de la jeunesse japonaise qui se révèle, que ce soit les jeunes filles encouragées à pratiquer le volley (*Attack No. 1*, qui donnera la série animée *Les Attaquantes*, diffusée sans grand succès dans le *Club Dorothée*),

ou l'évocation plus rude des véritables soulèvements étudiants dans *Ashita no Joe*, sans oublier la propre situation de Joe Yabuki qui gagne sa place dans la société à la force de ses poings… Ce n'est pas une fiction de dire que le succès de *Captain Tsubasa* ou de *Slam Dunk* ont permis le développement de vraies filières sportives dédiées respectivement au football et au basket. Même si l'exposition fait la part belle sur ses immenses panneaux à quelques séries représentatives, son offre d'animations permet de toucher du doigt une autre réalité du manga de sport : son extraordinaire variété, sans équivalent sans doute dans la bande dessinée européenne et américaine. Tennis, athlétisme, rugby, sumo, judo, volley, basket, handball, karaté, gymnastique,

© Comité International Olympique (CIO) Catherine Leutenegger, 2021

ping-pong, boxe, football américain, escalade, patinage, vélo, escrime, curling (!)… et même différents handisports, dont le chouette Real par Takehiko Inoue, qui sont mis en avant. C'est bien simple, on va plus vite à se demander quelles disciplines n'ont pas fait l'objet d'histoires en manga plutôt

“TOUTE L'ÉMANCIPATION DE LA JEUNESSE JAPONAISE SE RÉVÈLE DANS CES ŒUVRES.”

L'ACADÉMIE DES NEUF

Voici les œuvres-clés sur lesquelles repose une grande partie de l'exposition. On remarquera que le judo et surtout le baseball prennent une place conséquente, à l'image sans doute de celle que les Japonais eux-mêmes leur accordent.

Batto-kun (Batto-kun, le « p'tit batteur ») est un manga baseball qui suit les aventures d'un lanceur de baseball. Il a été créé en 1946 dans l'immédiat après-guerre par Kazuo Inoue. À la mort de ce dernier, il sera repris par le grand connaisseur et dessinateur Eiichi Fukui, qui cependant décédera à son tour à seulement 33 ans…

Igagurī-kun par Eiichi Fukui : manga sur le judo dont la publication commence en 1952, un temps où l'autorité américaine interdisait les récits d'arts martiaux pour que les jeunes Japonais ne retournent pas vite un esprit guerrier. C'est le premier des mangas de baseball.

Kyojin no Hoshi : manga sur le baseball créé par Ikki Kajiwara et Noboru Kawasaki en 1966, il raconte l'apprentissage du baseball par Hoshi Hyuma dont l'entraîneur n'est autre que son propre père. Point amusant, l'équipe représentée existe vraiment : les fameux Giants, un des plus anciens clubs japonais.

Attack No 1, par Chikako Urano : place aux filles ! Lancée en 1968, cette série est le premier shojo de sport adapté en anime. Elle suit les aléas d'une jeune collégienne et plus généralement, c'est le succès de l'équipe nationale à Tokyo en 1964 qui a inspiré cette fiction…

Ashita no Joe, par Asao Takamori et Tetsuya Chiba : bien plus qu'un manga sur

que celles qui le sont, sans parler des sports et pratiques inventés !
Un zoom est fait en outre sur ces sports qui sont pour la première fois olympiques à Tokyo : le skateboard, le surf, l'escalade, et surtout le karaté et le baseball/softball. Ces deux derniers sont particulièrement révérés au Japon : le karaté car c'est un art martial dont les spécificités modernes ont été fixées au Japon après que ses bases ont été fondées en Chine ; le baseball car c'est sans doute le sport « étranger » le plus adopté sur l'archipel, « testé » dès l'ouverture du pays pendant l'ère Meiji (1868-1912), comme l'illustrent trois des œuvres majeures présentées, *Batto-kun*, *Kyojin no Hoshi* et *Touch*.
Plusieurs animations interactives permettent de se prendre pour Tsubasa, d'écouter et de voir quelques mangakas dans des prises de parole inédites : Naoki Urasawa, qui a dessiné l'affiche de l'exposition, Yoishi Takahashi, Tetsuya Chiba… Un documentaire met l'ensemble en perspective en alternant images d'actualité et manga. Un programme de rendez-vous tout au long de l'année justifie d'y revenir à plusieurs reprises (rencontres, concerts, ateliers découverte…) et évidemment la retransmission des jeux en direct donnera une résonance particulière pendant l'été. Si le *supokon*, le manga de sport, enseigne la fan-attitude, une certaine forme de patriotisme joyeux, le sens de la gagne, de la discipline et du travail collectif, on est curieux de voir quelles nouvelles œuvres de premier plan seront engendrées à la suite des Jeux de 2021.

Sébastien Célimon

le bord, posé à la fin des années 1960, en pleine contestation sociale. Ashita no Joe a valeur de manifeste.

Touch de Mitsuru Adachi : troisième série sur le baseball, la plus récente et sans doute la plus connue. Touch a commencé sa parution en 1981. Aberrant drame et comédie, elle met deux frères rivaliser au combat sous les yeux enamourés de la jolie Minami. Un deuil vient alors tout chambouler.

Captain Tsubasa de Yoichi Takahashi : lancez les chiens, on ne présente plus la série.

Yawara! Par Naoki Urasawa : œuvre de jeunesse du maître Urasawa, Yawara! raconte avec humour l'ascension de la jeune Yawara, peu désireuse de pratiquer le *judo* en compétition, poussée par son grand-père à se dépasser. Réédition en cours chez Kana.

Slam Dunk, de Takehiko Inoue : sans conteste le manga de sport le plus réaliste de tous (placez-y son décor typiquement japonais, supérieur et vivant). Un incontournable toujours moderne.

Celebrate Tokyo 2020 online and at The Olympic Museum!
From 18.03 until 21.11.2021
SPORT X MANGA
THE OLYMPIC MUSEUM
TOKYO 2020

LES SPORT WTF
LA DISCIPLINE... OU LES RÈGLES ?
Un Kamoulox (parfois très beau) !

Le lien entre sport et Japon n'est plus à présenter. Alors quand l'industrie se laisse aller à toutes les folies, nerveuses, violentes ou joyeusement loufoques, le résultat marque la rétine ! À quand le rugball ou le motorball aux J.O. ?

Nous avons décidé de classer les *anime* de sports WTF en trois catégories : sports motorisés, pure invention nanardesque assumée, et enfin revisitation spectaculaire, parfois sublimée voire excessive d'une discipline réelle.

VROOM VROOM !

Nous retrouvons de nombreuses productions relatives aux sports motorisés. L'évidence commande de citer *Gunnm* et ses célèbres séquences de motorball, quasiment bannies des OAV mais joliment portées dans l'adaptation live de Robert Rodriguez (mais aussi le court 3D de 1998). Dans le monde dystopique de *Gunnm*, la pratique d'un sport ne peut qu'être extrême, et le motorball symbolise l'exutoire populaire d'une société déséquilibrée : il s'agit d'une course de rollers à 300 km/h en mode *survival* dans laquelle il faut dépasser la ligne d'arrivée en tenant une sphère métallique de 40 kilos à la physique capricieuse ! Ce n'est pas tout : la discipline est réservée à des cyborgs qui ne se font pas prier pour user de leurs scies coupeuses et autres armes à projectiles afin d'annihiler la concurrence ! Si le motorball n'a, logiquement, pas donné vie à un vrai sport, il tire certainement son origine du rollerball, sport imaginaire représenté dans le film du même nom de Norman Jewison et sorti en 1975 (oublions le remake de

Metal Fighter Miku

©Battle Angel Alita 20th Century Fox 2005
©Anmatrix, Warner Bros 2003
©Bang ©Redline Kore MADHOUSE

“DANS LA DYSTOPIE DE GUNNM, LA PRATIQUE D’UN SPORT NE PEUT QU’ÊTRE EXTRÊME.”

2002 avec Jean Reno), qui lui-même est l'adaptation d'une nouvelle parue en 1972. Il est également possible de citer les violentes courses de rollerbike, sport national mêlant baston et moto qu'on aperçoit brièvement dans la merveille *Venus Wars*.
En matière de véhicules motorisés, impossible d'oublier *Le Coureur* (1983) de Yoshiaki Kawajiri. Segment ultra nerveux et anxiogène de l'omnibus *Manie Manie*, le court met en scène des courses futuristes à mi-chemin entre *F-Zero* et *Blade Runner*. On y suit Zack Hugh, un pilote tellement obnubilé par sa performance qu'il continue la course après avoir franchi la ligne d'arrivée et envoie ses concurrents vers une mort atroce grâce à ses pouvoirs psychiques. Dans cette course effrénée, soutenue par une réalisation suffocante et un sound design dérangeant, les visages se déforment, l'esprit fusionne avec la machine. Une performance à ne pas rater, préfigurant ce que sera le cinéma de Kawajiri (mais aussi des sœurs Wachowski), avec le morceau *Record du Monde* d'*Animatrix* mais aussi son héritage avec *Trava* et surtout *Redline* (2010). Ce dernier, qui a littéralement plombé les finances du studio Madhouse (près de sept ans de production), est toujours l'une des plus grandes performances techniques du cinéma d'animation, à tel point qu'on oublie souvent l'histoire d'amour qui se trouve derrière. Dirigé par Takeshi Koike, il met en scène une course de l'espace avec des extraterrestres et bolides aux designs impossibles et ultra référencés. Le principe même de la compétition, du dépassement de soi, atteindre une vitesse supersonique, est

LE CAS DE L'ÉPISODE BASEBALL

C'est un marronnier, une tradition : le baseball occupant une place à part dans le cœur des Japonais, les stars d'ebooks étoilés en couverture des premiers magazines de prépublication, il est inévitable de le retrouver dans de nombreuses productions anime. Mais attention, on ne parle pas de séries pensant ce sport comme base de leur récit (*Ricky Stot*, proposé en France en 1993 et 2001, n'y figure donc pas ! Non, la discipline s'invite très régulièrement, le temps d'un épisode, dans *Jujutsu Kaisen*, *Dragon Ball Z* et *Super*, *Samurai Champloo*, *La Mélancolie de Haruhi Suzumiya* ou encore *I.C.I. !* Le tout est lorsque mais il faut bien faire la distinction entre une pratique classique du baseball et une revitalisation du sport. C'est le cas du fameux rugball dans *Cobra*, qui mêle le football américain et le baseball de manière plutôt punitive puisqu'on peut y tacler sa balle. Tous les coups sont permis pour empêcher le batteur de marquer un point. Notez aussi que le règlement permet de tuer n'importe quel joueur venant entraver la partie ! À la manière, mais en respectant son univers violent et parfois fatal, *Cobra* propose donc un « épisode baseball » [illegible] chez Shibuya Productions (lire *Animeland* n° 232).
Enfin, il ne faut pas confondre ce rugball avec le vrai rugball (proche du scrattball, tout cela mec seigneur !)

Cobra

le moteur du récit avec des séquences folles déformant l'écran ! Une nouvelle fois, une seule règle régit la course : tout est possible ! Booster son bolide avec des cachetons de nitro est même un art à part entière, faisant passer *Fast & Furious* pour une course d'escargots ! Un constat qui vaut pour *Future GPX Cyber Formula* (1991, Sunrise), grosse production et licence remarquée au Japon proposant des Formule 1 dotées d'IA. Dernière œuvre notable, l'OAV *Dead Heat* (1987, par Toshifumi Kawase, un habitué de *Gundam*, réalisateur d'*Enfer et Paradis*), dans laquelle les pilotes chevauchent des armatures bipèdes à roues. On est bien loin des « Fous du volant » américains !

Samurai Champloo

DU GRAND N'IMPORTE QUOI ?

Dans un registre moins violent se présente *Keijo!!!!!!!!* Le concept est simple : sur une plateforme flottante, des filles en maillot de bain doivent faire tomber leurs opposantes dans l'eau. Mais, pour y arriver, il faut utiliser sa poitrine ou son derrière ! Ce titre de Daichi Sorayomi, adapté en *anime* par Xebec en 2016 (et disponible sur Crunchyroll), parodie à loisir le *shônen* – sportif ou pas – avec des attaques de plus en plus absurdes, à commencer par la poitrine hypnotisante, ou le *Shingeki no Kyojiri* (l'attaque du cul des titans) ! Si le fan service noie l'écran et flirte régulièrement avec le *ecchi*, les personnages ne sont pas cependant figés dans l'archétype de la perfection féminine. Ici, tous les gabarits s'affrontent. Un délire très décomplexé, peu appréciable sur le plan technique qui a donné des idées à nos amis de la péninsule ibérique puisque le Portugal a créé sa propre ligue de Keijo à l'été 2017 ! Les pratiquants, qui doivent être âgés de plus de 16 ans, sont équipés de rembourrage au niveau de la poitrine et des hanches. Le principe reste le même et offre des joutes de 5 à 10 minutes de 4 à 6 joueurs... Et une alternative existe sur le sable chaud ! Toujours dans le fun mais avec une qualité

©Animatrix, Warner Bros, 2003
© Pring
© SPACE ADVENTURE COBRA, Buichi Terasawa/SHUEISHA Inc
© Redline, Koike, MADHOUSE

“UNE PRODUCTION JAP’ GRANDILOQUENTE, EXTRAVAGANTE, LOIN DE LA RÉALITÉ.”

d’animation bien supérieure, les matchs multisports (foot, kendo, karaté…) de *Shippu! Iron Leaguer* ! Dans cette belle production de Sunrise (1993, avec Tetsurô Amino et Kaoru Wada !), les parties opposent des mini-mechas dotés d’attaques spéciales.

LA FORME AU CŒUR D’UNE REVISITATION DU SPORT

D’autres *anime* mettent en scène des sports déjà existants (à peu de choses près), mais la recherche de la démesure – physique, visuelle, de la performance, offre une expérience nouvelle. C’est le cas d’une grande partie de la production japonaise, grandiloquente, extravagante, peu désireuse de coller à la réalité stricte d’une pratique. Quand Masaaki Yuasa monte sur un ring de catch (*Kick Heart*) ou prend la raquette pour adapter *Ping Pong*, il bouscule nos repères.

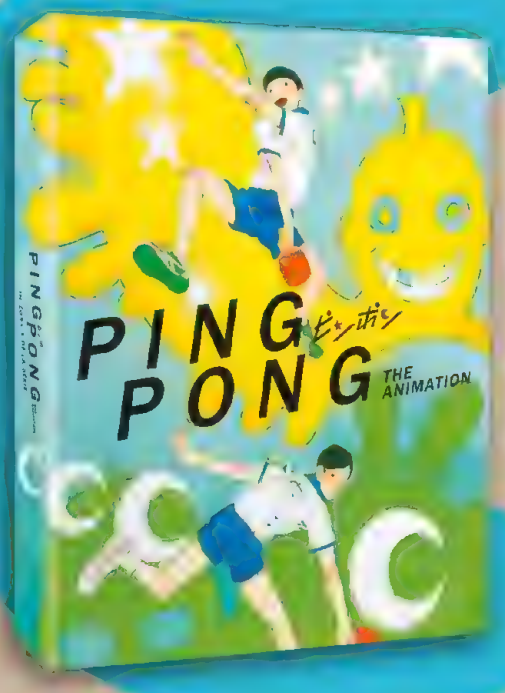
Manie Manie

Enfin, le sport s’exprime aussi dans l’adversité ! À ce petit jeu, le mecha (ou proche mecha) occupe de la place avec plusieurs séries de castagne. Dans *Red Baron* (1994, remake du tokusatsu de 1973), le Metal Fight est un sport populaire de combat squattant les petits écrans. L’approche est un peu différente dans l’excellent *Plawres Sanshiro* (1983) avec Yoshinori Kanada et Kunihiko Yuyama (*Pokémon*) où ce sont des petites figurines autonomes qui s’affrontent (le jeu d’échelle est génial). Sur un scope plus grand, admirez les quelques combats dantesques de *Metal Fighter Miku* (1994, J.C. Staff), ou quand Akiyuki Shinbo avec Takeshi Honda et Yoh Yoshinari revisitent aussi le catch de façon spectaculaire en 2061, où le Neo Pro-Wrestling est une discipline populaire. Bref, il y en a pour tous les goûts !

Bruno de la Cruz

PING PONG ピンポン THE ANIMATION

L'INTÉGRALE DE LA SÉRIE
EN ÉDITIONS SIMPLES ET COLLECTOR LIMITÉE
EST SUR ALL THE ANIME FR



ÉDITIONS SIMPLES

INCLUS 1 ÉTUI SOUPLE,
4 CARTES COULEURS

EN DVD OU Blu-ray Disc

ÉDITION COLLECTOR

INCLUS 1 ÉTUI RIGIDE, 1 BOOKLET,
4 CARTES COULEURS,

EN Blu-ray ET UNIQUEMENT
SUR ALL THE ANIME FR

ANIME

/ALLTHEANIME.FR /ALLTHEANIME_FR

CES AUTRES DESSINS ANIMÉS DE SPORT...

... qui ne font pas vraiment le poids

Les Jeux Olympiques sont l'occasion de fêter la diversité de l'humanité, et il en va de même de ce dossier où les dessins animés sportifs non japonais ont bien sûr droit de cité. Même s'ils font objectivement pâle figure par rapport à leurs homologues nippons...

Évoquons en premier lieu l'un des plus anciens sportifs animés sur les écrans français avec *Sport Billy*. Billy est un extraterrestre muni d'un sac sportif magique qui rétrécit et contient tous les équipements possibles – le rêve pour tout jeune athlète ! Cette série américaine qui n'a connu qu'une saison a eu suffisamment de succès pour générer du merchandising en France à sa diffusion en 1983, qui nous rappelle combien l'exigence n'était pas le critère premier dans la sélection des programmes à l'époque...

Peut-on vraiment parler de sport avec *Les Fous du volant* ? Il s'agit certes d'une course, folle, effrénée, avec des concurrents exubérants, et le duo immortel Satanas et Diabolo et les ancêtres du Capitaine Caverne, mais tout est prétexte à gags dans la tradition des séries Hanna-Barbera en formats courts de 11 minutes. Le travail sur le design des personnages et surtout des véhicules reste admirable. L'animation est très basique bien que le rythme soit soutenu. Comme dit l'adage, rien ne sert de courir quand Satanas est dans le coin !

Sport Billy

Le football a bénéficié de deux variations avec *Galactik Football* d'un côté, et surtout *Foot 2 rue* de l'autre. *Galactik Football* proposait au mitan des années 2000 les aventures d'une équipe en 3D pleine de peps dans un tournoi stellaire. L'animation en 3D préfigurait alors celle de nombreuses séries actuelles comme *Miraculous Lady Bug*. *Foot 2 rue* quant à lui est sorti à la même époque, sur une approche beaucoup plus ancrée dans le réel, marseillais ici. Dans ce duel, *Foot 2 rue* a gagné haut la main puisque la série a eu droit à trois saisons, des films, des BD, tandis qu'une nouvelle série est annoncée pour 2022...

Enfin, clin d'œil à *Droners,* la série de course de drones, dernier avatar moderne et pêchu disponible sur TF1 et produit par La Chouette Compagnie – on vous en reparlera !

Sébastien Célimon

Foot 2 rue

Les Fous du volant

©Sport Billy 1979, Filmation/NBC
©Wacky Races, Hanna-Barbera/Warner Bros 1969
©Foot 2 Rue, France 3, Télé Images/2005

REPORTAGE À ARIAKE ET À ODAIBA, TOKYO

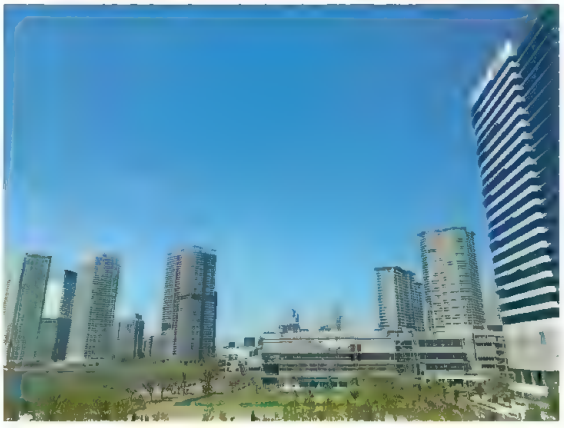
Promenade ensoleillée entre modernité, sport et détente

Notre rédacteur photographe Emmanuel Bochew est allé flâner du côté de la baie de Tokyo, une des deux zones principales où sont installées les nouvelles infrastructures sportives pour les compétitions qu'on connaît, une année après le report imposé par la situation sanitaire mondiale.

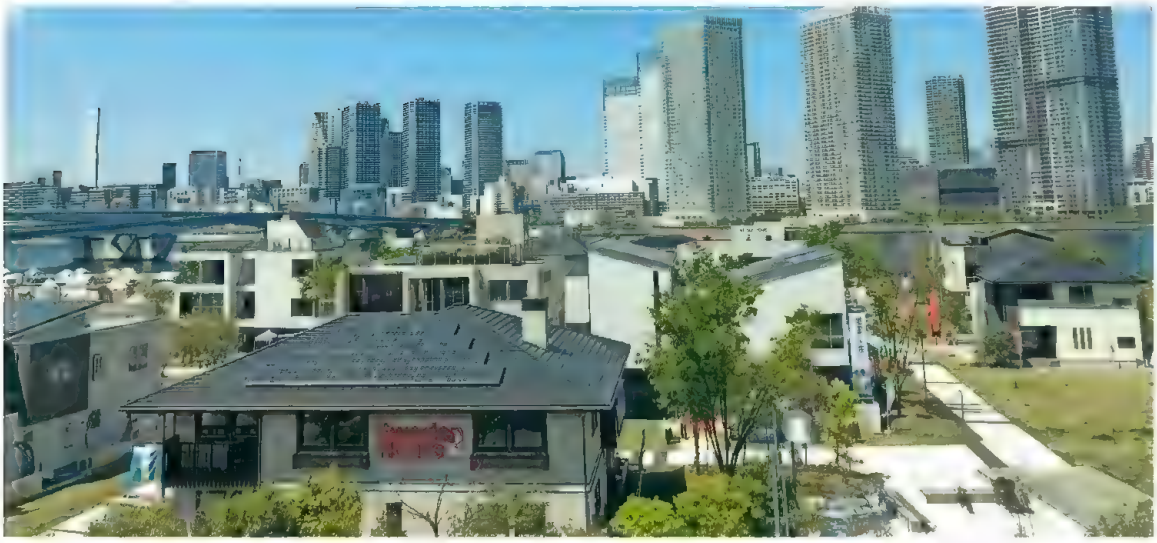
Installée sur une zone entièrement artificialisée sur la mer, la zone d'Ariake à Odaiba est une démonstration de force architecturale. Située dans la baie de la capitale japonaise, elle se situe à proximité de l'aéroport international de Tokyo Haneda au sud, et à l'ouest du parc historique Tokyo Disneyland. À leur découverte nous ajoutons une visite d'Odaiba, avec ses points majeurs pour les amoureux de pop culture. En voiture !

ARIAKE

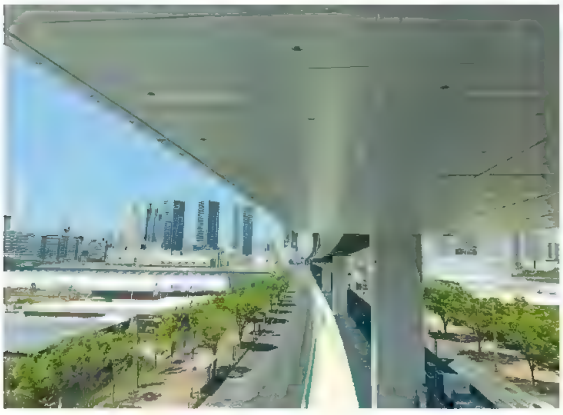
Afin de profiter au maximum de la vue mais aussi question pratique, nous recommandons de prendre la ligne YURIKAMOME (monorail), en partie automatisée. Ici nous sommes à la station TOYOSU, un des terminus de la ligne.



Aperçu de l'intérieur du monorail du nouveau quartier de Toyosu inaccessible encore aux visiteurs, avec au premier plan le Village prêt à accueillir les athlètes et leurs accompagnateurs.

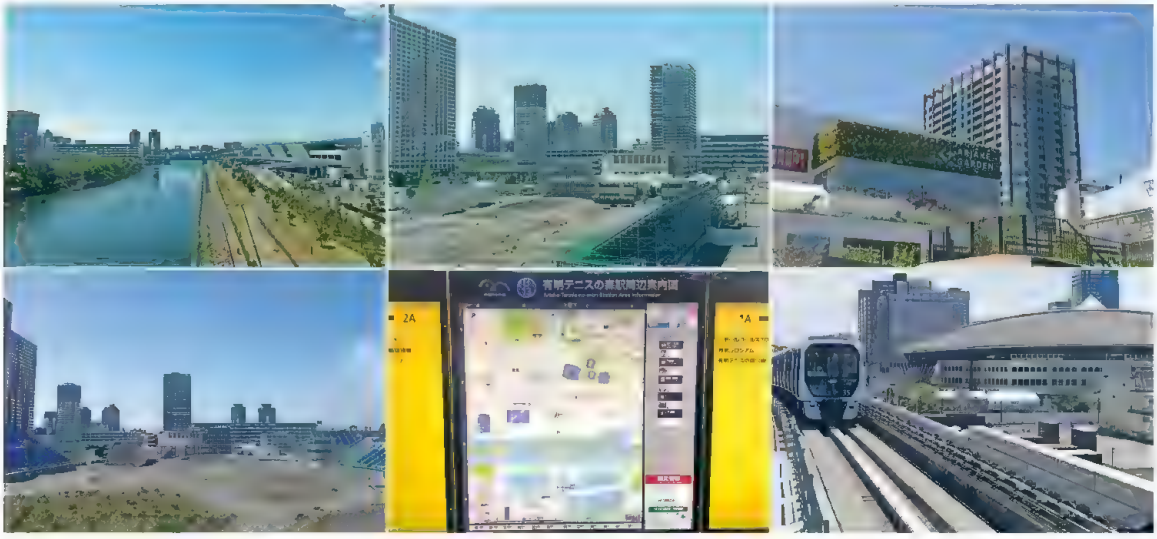


Ariake est un quartier qui repose entièrement sur une île artificielle et il est en pleine rénovation. Si des bâtiments ultra modernes y poussent encore, on y trouve aussi de jolies maisons en vente comme ici.

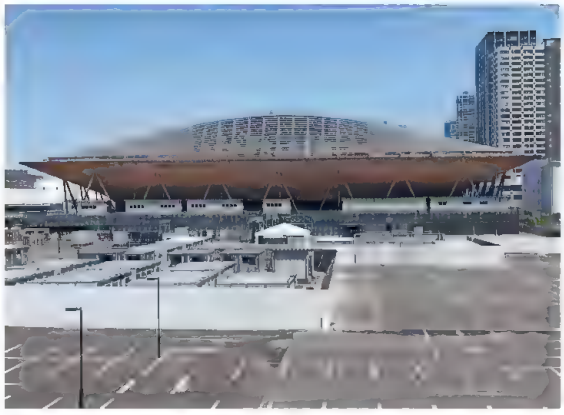


Le trajet en monorail offre un point de vue par beau temps totalement fascinant, qui plaît autant aux parents qu'aux enfants, cela dit par expérience !

Le futur skatepark encore en travaux. Les gradins rappellent ceux des cours de tennis à proximité, mais il ne faut pas confondre !

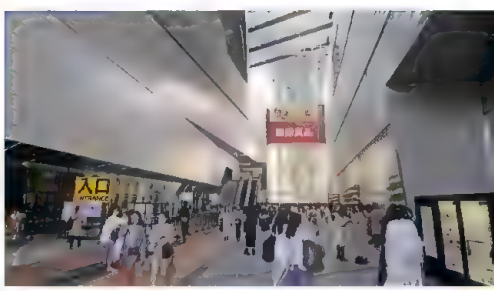


Parmi les nouveaux sports présentés, le BMX. Le parcours est magnifique est donne envie d'enfourcher une moto ou un vélo cross pour dompter creux et bosses.



Parmi les enceintes impressionnantes, voici l'Ariake Gymnastic Center, dédié comme son nom l'indique aux disciplines de la gymnastique, artistique, sportive, rythmique...

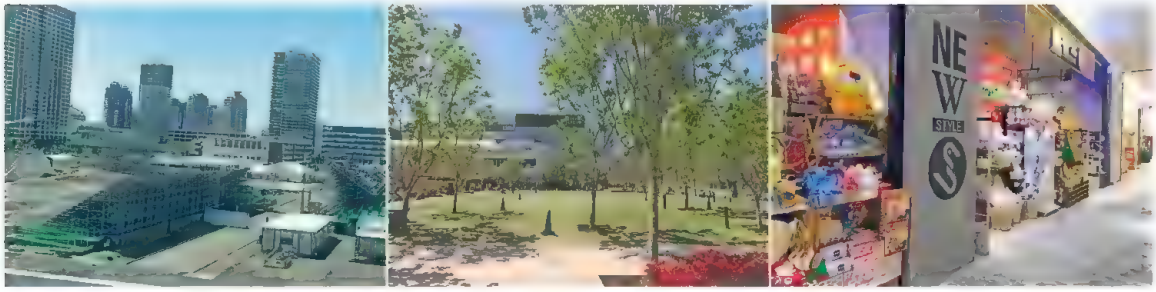
Parce qu'Ariake ce ne sont pas que les événements sportifs majeurs, les visiteurs peuvent parcourir le vaste Ariake Garden, avec ses espaces de loisirs et de détente et ses boutiques attractives, alternant espaces verts bien entretenus et zone commerciale accueillante.



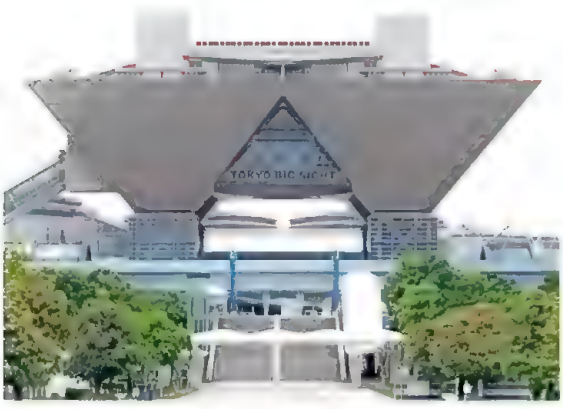
À proximité de l'Ariake Garden se trouve le Coloseum, équivalent japonais du Parc de Paris-Bercy, avec ses concerts recherchés.

ODAIBA

Tezuka n'est jamais loin. Ici, une fresque de ses personnages à la gare de Kokusai Tenjijo, en direction d'Odaiba.

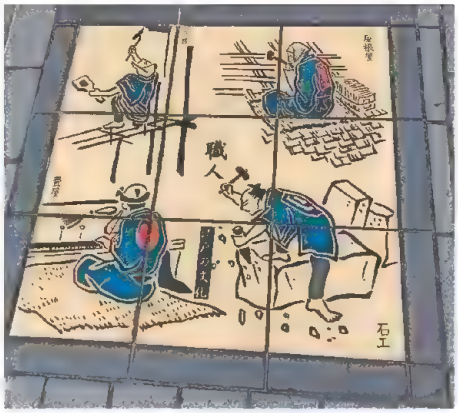


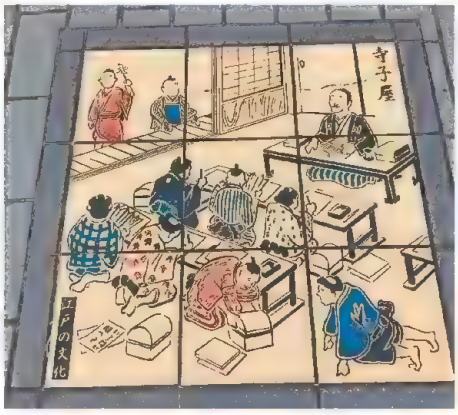
“LE TOKYO BIG SIGHT, UN LIEU DE CULTE POUR LES AMATEURS D’ANIME ET DE MANGAS.”



C’est peu dire que ce bâtiment ressemble à un temple : c’est le Tokyo Big Sight, où se déroulent les événements *anime* et le Comiket, le salon du manga. Un lieu de culte, assurément. Le soleil, hélas, nous a abandonnés.

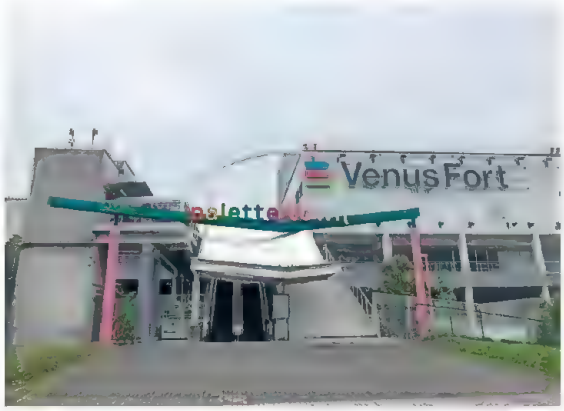
Qu’à cela ne tienne, à Odaiba on peut visiter un musée entièrement dédié à… l’eau, le Mizunokagaku (*www.mizunokagaku.jp*) qu’on parcourt sans parapluie ni maillot, rassurez-vous.



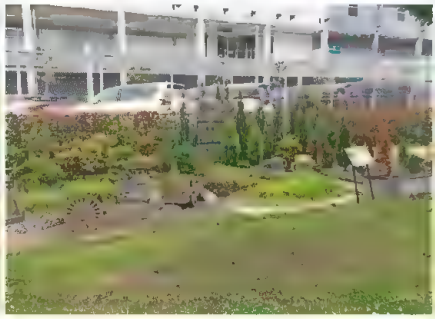


Sur le pont menant à Odaiba et à Lalaport, on peut suivre un parcours de très jolies gravures évocatrices de la vie d'antan au Japon. La grande roue n'est pas loin !

Tiens, la voilà !



Venus fort Palette/Lalaport : un excellent mall (centre commercial).



Diver City et son Gundam géant, ici Unicorn. À proximité, un Gundam café moins grand que celui de Akihabara (voir notre magazine cousin *X-tra* !).

“LA FLAMME DE LA LIBERTÉ SE TROUVE NON LOIN DE LA STATUE.”

À proximité du Gundam se trouve l’esplanade qui donne sur la Flamme de la Liberté. Le plus étonnant est que non loin se dresse une copie de la statue de la Liberté si chère aux Français et aux Américains, mais le mauvais temps ne nous a pas permis de la photographier en majesté : le mieux est d’aller voir !

Et pour conclure, les cartes des sites touristiques sont souvent jolies et incitatrices. Odaiba ne fait pas exception !

Emmanuel Bochew (photos et informations) et Sébastien Célimon (texte)

Animations à bénéfice du personnage de l’Office du tourisme de la ville de Tokyo à qui nous adressons nos plus sincères salutations. Visitez www.gotokyo.org/fr et regardez-le y gesticuler !

CES SPORTIFS FANS DE MANGAS

S'entraîner ou regarder la télé ? Les deux !

À l'approche des Jeux Olympiques de Tokyo, tous les regards se tournent vers les sportifs professionnels. Bien que leurs déclarations sur le sujet soient rares, on peut déceler chez certains d'entre eux une véritable passion pour des mangas et des *anime*. Football, boxe, volley-ball, tennis ou basket-ball, retour sur nos sportifs passionnés de culture manga.

La sortie d'un jeu vidéo, une campagne à l'approche des J.O... Certains événements donnent la parole aux sportifs sur leur péché mignon dans l'animation japonaise. À l'occasion de la sortie du jeu *Captain Tsubasa : Rise of New Champions*, le gardien de but du RC Strasbourg, Eiji Kawashima, s'est épanché sur son amour pour le manga. « *Avant de rejoindre un club de foot [...] j'ai bien lu* Captain Tsubasa *pour savoir comment frapper les ballons*, avoue-t-il au journal *Dernières Nouvelles d'Alsace*. *Je regardais beaucoup* Captain Tsubasa. *[...] Je voulais devenir gardien et [cet* anime*] me donnait beaucoup d'imagination* », continue-t-il. Il estime d'ailleurs que *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom* en français) est à l'origine de l'essor du football au Japon, alors que le pays n'y prêtait pas encore beaucoup d'attention.

Pour la campagne Sports X Manga du Centre Panasonic de Tokyo, le boxeur médaillé olympique Satoshi Shimizu revient lui aussi sur les origines de son intérêt pour son sport. « *Le manga que je trouvais vraiment cool, c'est* Hajime no Ippo. *Surtout le personnage de Mashiba. Son Flicker Jab (coup de poing direct du bras avant) était vraiment classe. Comme j'étais élancé, je me suis dit que si je commençais la boxe je pourrais lui ressembler !* », se remémore-t-il. Récemment, il était l'invité de la chaîne YouTube du boxeur Akira Yaegashi. Ils jouent au jeu mobile *Hajime no Ippo : Fighting Souls* en espérant gagner le plus de fois possible le personnage inspiré du boxeur Naoya Inoue.

Naomi Osaka

Eiji Kawashima

Les *anime* de sport ne sont pas les seuls à inspirer les athlètes de haut niveau. Ali Traoré, joueur émérite de basket-ball, s'est exprimé sur sa passion pour les mangas lors d'un reportage réalisé par l'Euroleague TV, lorsqu'il était pivot au Limoges CSP : « *Les* shônen *parlent du fait de ne jamais abandonner, d'avoir de grands rêves et objectifs et de toujours les atteindre. C'est pour ça que*

DR

j'aime beaucoup les mangas, comme One Piece. » Il partage régulièrement sur son compte Twitter ses impressions sur les derniers chapitres de ses mangas préférés comme *Jujutsu Kaisen*, *L'Attaque des Titans* ou encore *One Piece*, qu'il considère comme son favori. Il a lui aussi été invité sur la chaîne Twitch de la Team Manga Show pour discuter de mangas et d'*anime*.

La joueuse de tennis Naomi Osaka, numéro 1 mondiale en 2019, a depuis peu un personnage de manga à son effigie. Elle partage aussi des tweets exprimant son amour pour les mangas. Un très court (mais explicite) tweet, « *My husband* », accompagné d'un gif du héros de *Prince of Tennis*, Ryoma Echizen, a mis la puce à l'oreille des fans du manga. Un amour pour le manga qui a dû s'étioler avec une controverse, en 2019. Le fabricant de nouilles instantanées Nissin et le créateur de *Prince of Tennis*, ont réalisé un spot publicitaire en représentant

Satoshi Shimizu

l'occasion de voir fleurir les déclarations de sportifs professionnels sur leurs mangas préférés et de les lire au plus vite.

Enfin, les joueurs amateurs, moins connus, ne sont pourtant pas en reste. Alexandre Tissot est le réceptionneur attaquant de l'équipe de volley-ball de son école d'ingénieur, Centrale Nantes. Lui aussi a été bercé par les mangas dans sa jeunesse, mais c'est *Haikyuu!!* qui l'a convaincu de se

« CAPTAIN TSUBASA EST À L'ORIGINE DE L'ESSOR DU FOOTBALL AU JAPON. »

la tenniswoman nippo-hawaïenne avec une peau blanchie et des traits européens. Son collègue Kei Nishikori, qui apparaît à ses côtés dans la publicité controversée, a également eu l'occasion de parler de *Prince of Tennis* et de l'amour qu'il porte à ce manga « *depuis l'école primaire* ». En 2014, lors d'une conférence promouvant un nouveau modèle de Jaguar, il s'est vu offrir un fan-art à son effigie, réalisé par Takeshi Konomi, le créateur du manga. Les Jeux Olympiques sont donc

lancer dans le sport. « *Je me suis directement attaché au personnage de Shôyô Hinata. Il est petit mais, grâce à sa détermination, il a réussi à être titulaire dans son équipe au lycée. Je me suis dit que je pouvais faire la même chose* », nous a-t-il raconté. Bien qu'il ne soit pas dans une équipe de haut niveau, Alexandre continue de s'entraîner pour pallier sa petite taille, en reproduisant des exercices vus dans l'*anime*.

Joséphine Lemercier

Ali Traore

Alexandre Tissot

All Out!!

ARRÊT VESTIAIRES

Prêts pour les prolongations ?

En réalisant ce dossier de sport, on a non seulement eu la confirmation que les *anime* de sport représentaient une production unique au monde, mais qu'elle est intimement liée à l'évolution du Japon depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Un phénomène qui n'est pas près de s'arrêter !

Comment imaginer en effet qu'après de nouvelles Olympiades d'été au Japon après celles de 1964, les J.O. de 2021 à Tokyo ne donnent pas un essor nouveau aux mangas et aux *anime* de sport ? Déjà, les programmations des plateformes et des chaînes de télévision ont anticipé l'intérêt pour les séries sportives. *Captain Tsubasa* n'est pas près de défaire ses crampons et des disciplines plus ou moins récentes trouvent également un écho inattendu, ainsi du patinage artistique (*Yuri!!! on Ice*), du skate (*Sk8 the Infinity*), du rugby (*All Out!!*), du sumo (*Hinomaru Sumô*), de l'escalade (*Iwakakeru*)... Sans parler des sports imaginaires et des disciplines farfelues comme *Keijo!!!!!!!!* Alors entre deux matchs, concours, épreuves et courses, voici une liste non exhaustive des séries avec les plateformes/chaînes où les voir. Vous êtes plutôt Team Wakanim, ADN ou Crunchyroll ?

Sébastien Célimon

Wakanim : Haikyû ! / Tamayomi The Baseball Girls / The Gymnastics Samurai / Inazuma Eleven / The Prince of Tennis / Stars Align / 2.43 Seiin high-school boys volleyball team

ADN : Kuroko's Basket / Slam Dunk / Days / All Out!! / Prince of Stride Alternative / Days

Crunchyroll : Iwakakeru / Burning Kabaddi / Farewell, My dear Cramer / Beastars / Akiiro no Sora / Yuri!!! on ice / WAVE!! / MAJOR 2nd / Ace of Diamond / Hinomaru Sumo / Keijo!!!!!!!! / Free! / Chihayafuru / Shakunetsu no Takkyu Musume / Try Knights / Minami Kamakura High School Girls Cycling Club / Uma Musume Pretty Derby / Kaguya-sama : Love is War / Run With the Wind / Tsurune / Haikyu!! / Yowamushi Pedal New Generation / Chihayafuru / Saki et Saki : Achiga-hen / Fairies' Finger Fist / Tenkyu / Naked Wolves

Netflix : Inazuma Eleven / All Out!! / Saki / Megalo Box

Game One : Kuroko's Basket / Captain Tsubasa

Mangas : Cross et Toma (tout sous de bons !)

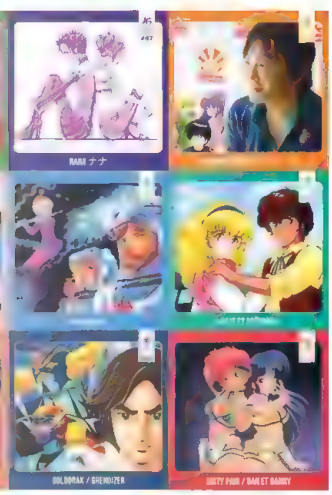
@Anime : Free ! / Ping Pong The Animation / Yuri!!! on Ice

Kana Home Vidéo : All Out!! / Megalo Box

Kazé : Captain Tsubasa saisons 1 et 2 / Days / Kuroko's Basket

DR

AS
CHRONIQUES & PODCASTS
ANIME-STORY.FR



MANGAS
LA CHAÎNE 100% JAPANIME

@LaChaineMangas **www.mangas.fr**

Une chaîne Mediawan

DISPONIBLE SUR

CANAL+	orange	SFR	free	bouygues	BIS	prime video CHANNELS	molotov.tv
CANAL 157	CANAL 145	CANAL 231	CANAL 90	CANAL 145	CANAL 62		

ENTRETIEN AVEC BOUNTHAVY SUVILAY

Bounthavy Suv'lay

Gravir Dragon Ball versant nord

En escalade, certains versants de sommet sont plus ardus et difficiles que d'autres. Notre collaboratrice Bounthavy Suvilay a écrit une thèse très riche, dense et passionnante sur *Dragon Ball*, passée fin 2019 en jury et pour laquelle, expression consacrée, elle a été reçue. Elle a donc pris *Dragon Ball* par le versant le plus exigeant. L'ouvrage est enfin disponible, et l'occasion d'un entretien.

AnimeLand : On connaît votre signature depuis très longtemps dans *AnimeLand* (rubrique « Séance Studio » notamment) et d'autres magazines et ouvrages : quel est votre parcours ?
Bounthavy Suvilay : J'ai suivi un cursus littéraire classique et j'avais commencé une thèse que je n'ai alors pas achevée, sur un tout autre sujet. J'ai eu un certain nombre d'activités dans l'édition, le jeu vidéo et les industries culturelles, notamment chez Ankama. Puis il y a quelques années, j'ai donné des cours à Bordeaux et j'ai décidé de me relancer dans un doctorat. La professeure d'université Marie-Ève Thérenty m'a conseillée de m'investir sur des sujets en lien avec mes compétences, et je suis venue assez naturellement à *Dragon Ball*. La thèse a pris 4 ans. Entre deux livres en particulier chez Ynnis, je donne notamment des vacations à l'Université de Nîmes en Master Fictions.

Comment l'abordez-vous ?
Dragon Ball n'est pas juste un manga. Son développement et son succès tiennent au fait des décalages des sorties des différentes adaptations sur les différents territoires. Il me permettait d'avoir une base d'œuvres beaucoup plus grande que, par exemple, *Ghost in the Shell*. Je me suis intéressée à ses déclinaisons sur tous les supports (mangas, *anime*, jeux vidéo, jouets) et leur (re)création ou re-sémantisation par les éditeurs et les amateurs en France.

Pourquoi y a-t-il si peu de thèses sur la pop culture ?
Il y en a mais il faut vraiment chercher. En France, un tel sujet est considéré comme multidisciplinaire, ce qui fait qu'il entre difficilement dans les disciplines existantes et il n'est pas facile à appréhender. Pour mon travail j'avais du coup deux directeurs de thèse, M^me^ Thérenty et M. Matthieu Letourneux.

Où peut-on la trouver ?
Pour l'heure l'ouvrage arrive dans la collection ACME des Presses universitaires de Liège (*www.presses.uliege.be/jcms/c_12549/acme*) et peut être commandé à cette adresse : *www.lcdpu.fr* J'ai également écrit des articles dans des revues universitaires accessibles en ligne sur ce sujet ou sur bien d'autres encore.

Un dernier mot ?
J'adresse cette thèse aux fans de *Dragon Ball* qui sont loin de la caricature qu'on leur donne parfois. Ce sont des personnes vraiment passionnées, hyper cultivées sur le sujet, avec des raisonnements logiques approfondis. Sans eux elle n'existerait pas !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

ENTRETIEN AVEC KAZUKI MUKAITOGE

PDG du studio Pine Jam

Kazuki Mukaitoge

Pine Jam s'est récemment signalé avec l'adaptation de *Gleipnir* après le courageux *Just Because!*. Nous avons pu échanger avec son PDG, Kazuki Mukaitoge (34 ans), pour en savoir plus sur la politique de ce jeune studio fondé en 2015.

AnimeLand : Bonjour, pouvez-vous vous présenter et parler de votre parcours ?
Kazuki Mukaitoge : Bonjour à tous et enchanté ! Je suis Kazuki Mukoitoge, responsable du studio Pine Jam. Juste après avoir obtenu mon diplôme universitaire, je suis rentré au sein du studio Satelight. Lorsque je n'étais qu'un étudiant de première année, Satelight venait de produire *Macross Frontier* (2008). Peu de temps après, le staff de la série est devenu indépendant de Satelight et a construit le nouveau studio 8bit, j'étais parmi eux ! Quelques années plus tard, alors que j'étais le numéro 2 du studio, j'ai développé une vision différente du numéro 1 sur ce que 8bit devait être. Alors, j'ai quitté 8bit et j'ai suivi mon propre chemin, un peu au hasard. Mon parcours est semblable à de nombreux autres artistes ou producteurs qui viennent de Satelight. Même si le studio n'est plus à la hauteur de son histoire, de nombreuses personnes sortent de là.

Comment qualifieriez-vous la politique de production de Pine Jam ?
Nous nous sommes appuyés sur des adaptations de manga ou light novels avant de nous tourner vers des productions originales. Mais, plus que ces choix, adaptations ou projets originaux, nous voulons que la qualité du projet soit notre préoccupation première. Nous espérons de tout cœur que les productions de Pine Jam laissent une belle image, une belle trace dans l'industrie.

Just Because!

©Sun Takeda, KODANSHA/"Gleipnir" Production Committee
©Just Because! Pine Jam, 2017
©Kumiko Saiki,HaKUSENSHA/"kagekishoujo!" Production Committee

かげきしょうじょ!!
Kageki-Shojo

“ON PEUT DIRE QU’IL EXISTE UNE SÉRIEUSE COMPÉTITION ENTRE LES STUDIOS POUR S’ATTACHER LES SERVICES DES MEILLEURS ANIMATEURS.”

Pour cela, il faut avoir des animateurs, et on sait que le nerf de la guerre c’est de trouver des artistes compétents… Avez-vous le temps de former en interne ?
Vous avez raison. Justement, parce qu’il est difficile de trouver des animateurs qualifiés, j’ai pensé qu’il était nécessaire de faire plus d’efforts pour former des animateurs en interne, même si c’est vraiment compliqué. C’est vrai, il existe une sérieuse compétition entre les studios pour s’attacher les services des meilleurs animateurs. Les animateurs sont en réalité des gens très libres. Ils préfèrent choisir les œuvres sur lesquelles ils veulent travailler, en collaboration avec des producteurs de confiance. Ils les choisissent après avoir senti si le projet et le personnel leur donnent ce qu’ils veulent.

De notre point de vue, l’*anime* original *Just Because!* est votre production la plus remarquable. Quels souvenirs en gardez-vous ? Il semblerait que le studio ait mis du temps à s’en remettre.
Je pense très honnêtement que *Just Because!* était un bon travail ! Mais la qualité et l'équipe de production pendant cette période n’étaient pas vraiment bonnes. Je fais mon autocritique et j’avoue que je n’avais pas d’expérience en tant que leader à ce moment-là. Cependant, c’était aussi une bonne leçon à apprendre et nous pourrions faire mieux à partir de cette base. D’une certaine manière, je peux dire qu’il n’y a aucun lien entre le Pine Jam de cette époque et le Pine Jam d’aujourd’hui. On peut considérer l’adaptation de *Gleipnir* comme un nouveau départ. Nous avons eu besoin de deux ans pour mener le projet, dont un an et demi pour l’écriture du scénario et la production de l’animation.

Quel fut le succès d’audience de vos productions ?
Bien que nous n’ayons pas énormément de productions, on peut raconter la drôle

©Sun Takeda, KODANSHA/"Gleipnir" Production Committee.
©Just Because! Pine Jam, 2017
©Kumiko Saiki HAKUSENSHA/"kagekisha_gil" Production Committee

histoire de *Getsuyôbi no Tawawa*. L'*anime* a été la première œuvre que nous avons diffusée sur YouTube et les critiques reçues étaient si surprenantes et nombreuses que YouTube a semblé détecter une erreur et a banni les vidéos pendant un moment ! Cette affaire était un cas inédit à l'époque. Heureusement, YouTube a finalement statué qu'il s'agissait bien d'une erreur et a continué la diffusion avec des excuses que nous avons rejetées.

Cyou, producteur

Gleipnir

L'actualité de Pine Jam est désormais marquée par l'arrivée de deux nouveaux projets : *Kageki Shoujo!!* et *Do It Yourself*. Que pouvez-vous nous en dire ?
Le premier projet est basé sur le groupe musical traditionnel « *Takarazuka Revue* ». Cet *anime* raconte l'histoire d'élèves qui vivent et se regroupent à l'école. Pour *Do It Yourself*, c'est un *anime feel good* ! On voit encore et toujours l'avenir défini par la science-fiction, où tout devient pratique et automatique. Nous avons voulu parler du fait que les gens peuvent toujours partager une forme d'amitié et un bonheur simple, où ils font eux-mêmes tous types de travaux. Je crois que ce sera un *anime* agréable à regarder.

Entretien réalisé par Bruno de la Cruz

Remerciements à Kazuki Mukaitoge pour sa disponibilité et à Cyou, producteur chez Pine Jam, sans qui cette interview n'aurait pu avoir lieu

PINE JAM EN 5 PRODUCTIONS

BILAN DU MARCHÉ MANGA 2020 : Y'EN A UN PEU PLUS, J'VOUS L'METS QUAND MÊME !

2020 et la première partie de 2021

Après une première partie consacrée aux éditeurs les plus gros, nous poursuivons le bilan de l'année 2020 du manga avec leurs challengers. Nous en avons profité pour mettre à jour les chiffres et d'intégrer les tendances du premier semestre 2021.

DR

L'éditeur **Kurokawa** (7,4 % du marché) connaît une évolution modérée (+2 %), mais avance de belles réussites avec la réédition de *Fullmetal Alchemist* (réimprimé 5 fois, 100 000 exemplaires vendus fin 2020 sur les 5 premiers tomes, et déjà 150 000 ex. fin avril 2021 sur l'ensemble des 6 tomes) et *Spy x Family* (236 000 ex. au total fin avril 2021). Si *One Punch Man* reste la vente la plus puissante, aux côtés de *Pokémon* (un choix facile pour des parents au supermarché), il y a quelques couacs, à commencer par la collection Kuro-Tsume. « *C'est une cata', la pandémie a complètement détruit notre plan*, constate amèrement Grégoire Hellot, directeur éditorial. *On devait faire un tour de France avec les auteurs.* » Concernant les courtes séries *Demon Tune* et *Transparente*, le premier (24 000 ex.) s'en sort bien tandis que la thématique du second (15 300 ex.) n'était pas propice au *mood* ambiant en 2020, malgré un traitement de qualité. Du côté des séries achevées, Kurokawa regrette toujours le succès relatif de *Magi*, une série pourtant « *maintes fois relancée* ». Bien qu'il soit compliqué de donner un chiffre de ventes moyen (les scores sont toujours dégressifs), voici quelques repères : le tome 1 de *Magi* s'est vendu à 23 500 ex. et le dernier

tome a été tiré à 4 950 ex. Kurokawa se console avec la bonne tenue de *Mob Psycho* : le tome 1 a été vendu à 48 300 ex. et le dernier tome a été tiré lui à 9 000 ex.

Chez **Akata** à présent, les meilleurs lancements sont *Our Colorful Days* (environ 6 000 ex.), *Les Chroniques d'Azfaréo et Comme sur un nuage*, suivis de l'excellent *En proie au silence* puis de *Running Girl*. « Je pense que les réussites d'*Our Colorful Days* de Gengoroh Tagame et de Nos chœurs évanescents de Yuki Kamatani reposent sur la cote de ses auteurs », affirme Bruno Pham. Le tome 1 d'*Orange* reste la meilleure vente (10 000 ex. environ) tandis que *Prisonnier Riku* continue d'additionner lecteurs et lectrices. Côté déceptions, et pour citer les séries s'étant terminées en 2020, Bruno Pham ne digère pas le semi-échec de *Himizu* (1 500 ex. du tome 1, moins de 900 pour le 4e), un titre « *totalement ignoré par les Grands Prix et la presse, c'est un scandale pour un titre si important au Japon* ». On trouve aussi *Kannon*, un récit « *largement sous-coté* », peut être trop « *pessimiste en cette période particulière* ». Enfin, Bruno lance un message d'apaisement : « *On constate souvent que le lectorat en demande toujours plus. C'est bien d'être curieux, de vouloir ce qui vient de sortir au Japon, mais je pense aussi qu'on a vraiment une belle offre en France et qu'on gagnerait à s'intéresser à des perles méconnues, chez Akata comme ailleurs.* »

PERSONNE À PERTE !

Malgré une structure extrêmement modeste, **Doki-Doki** reste dans le top 10 et affiche une évolution de 7,6 % (malgré 4 titres de moins par rapport à 2020). Le lancement de *Je suis un assassin* est réussi, se classant dans le top 3 des ventes de l'éditeur avec les suites de *Classroom for Heroes* et *The Rising of the Shield Hero*, star du catalogue des séries en cours. Le directeur Arnaud Plumeri se félicite aussi de la réussite de *Buchimaro Chaos* (5 000 ex. du tome 1) et n'affiche pas vraiment de déception, excepté *Nyankees*. « *Je savais que le manga furyo était difficile à vendre en France.* » Au moment de fêter ses 15 ans, Doki-Doki se porte bien !

Meian, l'éditeur qui monte, préfère être prudent au moment de communiquer. *Kingdom* est évidemment la locomotive, et Meian liste *Konosuba*, *The Undead Unwanted Adventurer* et *Cannibal*, parmi ses succès. Concernant **Ototo/Taifu/Ofelbe**, le trio est arrivé à un équilibre entre 2019 et 2020, avec des résultats « *très stables* » selon le directeur de collection Louis Baptiste Huchez. « *L'annulation des salons et conventions fut*

notre plus grande tristesse, [...] mais nous savons aussi qu'il y a beaucoup de choses intéressantes à réaliser côté numérique. Les lancements du roman Sword Art Online *et du hentai via* Nihoniba *est un moyen pour nous de faire nos premiers pas dans ce domaine et de préparer l'avenir.* » Quelques réussites pêle-mêle : le tome 1 de *La Petite Faiseuse de livres - Ascendance of a Bookworm* (7 000 ex.), *Le Jour où j'ai décidé d'envahir la Terre* (3 000 ex.), *Killing Stalking* (10 000 ex.). Concernant les yuri, le chargé de communication, Grégoire Labasse, nous indique que *Plongée dans la nuit* et *Netsuzô Trap -NTR-* rassemblent près de 2 500 lectrices, tandis que *Luminous Blue* est « *un peu plus faible avec un peu moins de 2 000 ventes* ». Toutefois, « *pour un marché de niche comme le yuri, ce sont de beaux lancements et nous allons continuer à développer cette collection* ». Un catalogue dans lequel brille *Kase-san*, « *aujourd'hui le porte-étendard puisque la série a dépassé cette année le seuil des 10 000 exemplaires vendus* ».

Le groupe **Delcourt** (qui englobe Soleil) ne donne pas de chiffre mais se satisfait des ventes de l'année avec une progression de 3,5 % malgré une activité réduite de 30 %. Une santé financière préservée grâce aux lancements d'*Arifureta* (« *soutenu par une diffusion TV et par un certain engouement actuel pour les isekai* ») ou la version manga des *Légendaires*. Iker Bilbao estime que « *l'année a été plus compliquée pour Soleil Manga, les ventes de* Sayonara Miniskirt *ou de* Nosferatu *ayant été en deçà de ce qui était espéré, et les deux titres étant par ailleurs sortis juste avant chaque confinement* ». Au rayon des satisfactions, *Le Jeu de la mort* (« *ce qui n'est pas évident pour un shôjo* »), *Dans le sens du vent* (« *parvenu progressivement à conquérir son public et nous sommes confiants pour les prochains volumes* »), *Anonyme* et *Le Baiser du renard* qui confirme le succès de Saki Aikawa. Idem pour les membres de l'écurie Nintendo (*Les Aventures de Kirby, Splatoon Histoires poulpes, Livre Zelda - Création d'un prodige*). Concernant les déceptions, nous espérions mieux de *Libraire jusqu'à l'os, Le Puissant Dragon Vegan, Teach me more, Hero Skill* ou *Super Hentai x Eros*. La licence *Jojo's Bizarre Adventure* dépasse le million et Bilbao constate « *un effet important de la diffusion de la série live* Alice in Borderland *sur les ventes du manga, nécessitant une réimpression massive* ». Enfin, Iker Bilbao revient sur deux enjeux mais aussi les adieux faits à *Food Wars* : « *Les titres de la collection*

“FOOD WARS AURA ÉTÉ UNE BELLE AVENTURE ÉDITORIALE EN SIX ANNÉES DE PUBLICATION.” IKER BILBAO

DR

Moonlight, en particulier Le Prix du reste de ma vie *et* Le Dévoreur de souvenirs. *Concernant Tezuka, 2020 aura été une année compliquée. Le projet* Phénix *étant vraiment complexe, nous l'avons décalé pour publier* Dororo *fin 2020. Mais nous comptons bien poursuivre notre programme de parution de la collection Prestige.* Food Wars *aura été une belle aventure éditoriale, six années de publication qui ont coïncidé avec une belle remontée du catalogue Delcourt/Tonkam. Cela nous a permis de réaffirmer notre ambition sur le* shônen. »

Concernant **Black Box**, si la société pilotée par le seul Alexandre Regreny a connu des difficultés en 2016 suite à son retrait des réseaux classiques de distribution, 2020 est historique avec une augmentation de 30 % de son chiffre d'affaires. Après 50 tomes sortis en 2019, c'est 80 volumes qui ont été produits cette année. Forte d'une communauté soudée, la société peut désormais vivre sans le soutien de son secteur vidéo. Avec des tirages réduits et un prix relativement haut par rapport à la concurrence, Black Box peut signer certains projets directement avec les auteurs, comme *Fuse Box* de Kenichi Sonoda (+ de 500 ex.). Parmi les belles réussites, on note les œuvres de Leiji Matsumoto (+ de 600 ex. par tome), *La Blue Girl* (1 400 ex.) et aussi *Jeanne et Serge* (700 ex.). Ainsi, la boîte peut digérer les échecs ou demi-échecs comme les œuvres de Yukinobu Hoshino (210 exemplaires environ) ou *Mes tendres années* (260 ex.).

Enfin, chez les petits nouveaux, **Shiba** s'est fait remarquer avec 2 050 et 2 500 ex. pour les très bons *Colorless* et *Laughter*, alors que **chattochatto** a tiré sa nouveauté *Dragon Metropolis* à 3 000 ex. Bien plus jeune, **Maho** connaît « *un lancement encourageant* ». C'est déjà pas mal !

La tendance de 2021 :

Mashle devient le meilleur lancement – sur un mois – de Kazé (25 000 ex. pour le tome 1, 20 000 ex. pour le tome 2). Il faut se méfier des effets d'annonce (parler de meilleur lancement est toujours relatif à une période) mais au moment de communiquer cette réussite, Kazé indiquait que « *plus d'une BD sur deux vendue en France est un manga* ».

Bruno de la Cruz

Retrouvez les bilans de Casterman et Le Lézard Noir sur nos sites *Animeland.fr* et *Animenewsnetwork.com* quelques jours après la sortie de notre magazine !

PETIT COMPLÉMENT PÊLE-MÊLE DE LA PARTIE 1

SAMURAI 8

5 tomes | **200 000 ex.** au total

JOURNAL DE MA SOLITUDE / SOLITUDE D'UN AUTRE GENRE

5 000 ex.

CHACUN ENVIRON

A JOURNEY BEYOND HEAVEN

5 000 ex.

("UNE DÉCEPTION" POUR PIKA.)

ELIN

6 000 ex.

LES LIENS DU SANG

"Les meilleurs chiffres, **ET DE LOIN,** d'une œuvre d'Oshimi."

TSUGUMI PROJECT

"Des ventes encourageantes."

GIGANTE

"Fonctionne très bien, *même si moins que Last Hero Inuyashiki.*"

ENTRETIEN AVEC SHOUTA UMEHARA

Shouta Umehara

Le producteur d'animation qui fait des miracles

Fait rare pour une production originale, *Wonder-Egg Priority* compte parmi les séries les plus regardées des simulcasts d'hiver. Nous nous sommes entretenus avec la pierre angulaire de ce projet, le producteur de l'animation Shouta Umehara.

AnimeLand : Pouvez-vous nous parler de la genèse du projet *Wonder-Egg Priority* ?
Shouta Umehara : Je pense que la production de la série a commencé en 2018. C'est le studio qui m'a contacté, et à ce moment-là le scénario de Shinji Nojima couvrait déjà les épisodes 1 à 3.

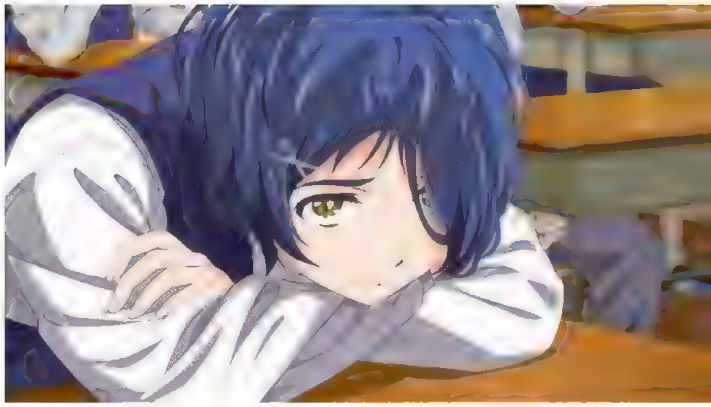
La série traite du suicide et de harcèlement scolaire. Est-ce un avantage ou un désavantage pour la création de cette série ?
Je ne pense pas que ce soit un avantage ni un inconvénient. Le réalisateur Shin Wakabayashi met en scène des thèmes qui touchent une part sensible de l'être humain. Aucun sujet n'est problématique en lui-même car quel que soit le thème, il cherche à le comprendre au maximum avant de l'exprimer. Même s'il y a eu des éléments à considérer concernant les thèmes du suicide et du harcèlement scolaire, je ne pense pas que cela remette en cause la forme de ce qu'on produit.

Justement, parlez-nous de Shin Wakabayashi, avec qui vous avez déjà travaillé sur la série « 22/7 ».
Shinji Nojima décrit Wakabayashi comme un génie. Parmi les quelques réalisateurs au sommet de l'industrie de l'animation, il fait partie des plus rapides. Pour y arriver, il s'appuie sur de très nombreuses références

Visuels : Wonder Egg Priority

©WEP PROJECT

qui renforcent la qualité de son rendu. Il a beaucoup donné de lui et a souffert dans la création de ses projets et, en ce sens, il serait peut-être plus judicieux de dire qu'il a atteint ce degré de compétence grâce à son acharnement au travail, plutôt que de le considérer comme un talent né. Nous avons fait une autre rencontre positive à l'occasion de la production de *22/7* avec Yukiko Horiguchi (chara-designer de *K-On!*). C'est auprès d'elle qu'il a appris l'importance du regard. L'idée que, dans la représentation des personnages, les yeux doivent être dessinés avec autant de caractère est en grande partie un héritage de son enseignement, que l'on retrouve dans les designs de *Wonder Egg Priority*.



La série a-t-elle trouvé son public au Japon ?
Bien sûr, il y a certains fans qui l'ont adorée, mais je pense qu'ils sont peu nombreux. Au Japon, on accorde beaucoup d'importance à la compréhension immédiate des très nombreux *anime* diffusés. Et *Wonder Egg Priority* ne joue pas sur ce point, au contraire. Ce n'est pas un problème pour moi car je ne cherche pas à produire des œuvres faciles à consommer.

> “JE NE CHERCHE PAS À PRODUIRE DES ŒUVRES FACILES À CONSOMMER.”

On le sait, le milieu manque d'animateurs. Comment faites-vous pour que chaque épisode sur lequel vous intervenez soit si impressionnant ?
Le dernier épisode ne fait malheureusement pas exception à la règle de mes autres œuvres (c'est moins abouti sur le plan technique, NDLR). C'est le « défaut Umehara ». Concernant la relation avec les animateurs, il y a un moment où j'ai longuement travaillé sur l'avancement de la production (sous-entendu : à leurs côtés, NDLR). Dans de nombreuses productions, lorsqu'on devient producteur, ce n'est pas quelque chose sur lequel on intervient. Or, moi je le fais à chaque instant. Je pense que la raison pour laquelle on a confiance depuis toutes ces années dans la production, c'est parce qu'elle est en première ligne, les animateurs donnent tout ce qu'ils ont. En plus, sur cette œuvre on trouve en qualité de co-animateur Keisuke Kobayashi (*Sword Art Online*), qui est un animateur de premier plan. Âgé d'une trentaine d'années, il est un pilier de l'œuvre de Shin Wakabayashi. Sa notoriété est construite sur ses réels talents, c'est pourquoi beaucoup de jeunes aspirants animateurs se réunissent autour de lui.

Parlez-nous de vous : comment êtes-vous arrivé dans l'industrie ?
Je rêvais de travailler dans l'industrie de la publicité, mais j'avais l'impression qu'une formation était nécessaire – ce qui allait être un problème pour moi. J'ai donc décidé de m'orienter vers un travail dans l'animation qui me plaisait. Toutefois, dans ma quête de travail, je suis passé par de nombreuses entreprises avant de trouver un poste stable au studio Dôga Kobo (*Sing « Yesterday » for me*), où je travaillais avant.

©WEP PROJECT

Comment devient-on un bon producteur ?
Tout dépend ce que l'on considère comme un bon animateur ! Je pense être devenu un producteur fiable grâce à la confiance de mes animateurs. En revanche, pour la planification je suis un cas désespéré ! Quoi qu'il en soit, je pense qu'il s'agit de savoir si vous êtes en mesure de travailler avec acharnement à la création d'un *anime*. Beaucoup de producteurs d'*anime* créent en économisant leurs forces. Ou prennent la mauvaise habitude de se préserver.

Vous êtes intéressé par le recrutement de jeunes talents émergents sur Internet. On le voit ici avec *Wonder Egg* mais c'était le cas quand vous étiez chez Doga Kobo, et vous êtes très actif sur Twitter. Comment les accompagnez-vous ?
C'est parce que j'appartenais au studio Doga Kobo avant qu'il ne devienne le studio populaire qu'il est aujourd'hui. À cette époque Doga Kobo n'avait ni la chance ni la possibilité de travailler avec de grands animateurs. C'est là-bas que je me suis mis à utiliser Twitter. Il n'y avait pas encore de productions se servant d'Internet pour rassembler des équipes d'animateurs, et c'est ce que je visais. J'ai donc rencontré de jeunes animateurs et je continue de les suivre aujourd'hui.

Je ne sais pas ce que vous entendez par « accompagner » la jeune génération, mais je leur parle du genre de *cut* à fournir et de ce qui suit. Je leur recommande aussi de travailler dans d'autres studios, et pas uniquement avec moi. Quelqu'un qui goûte à plusieurs environnements est plus à même de choisir ce qui lui correspond.

De quelle scène êtes-vous le plus fier ?
Ma favorite est probablement la première avec Aban, quand le nom du réalisateur apparaît à l'écran. On ne sait alors pas vers quelle direction cette œuvre va s'orienter, et j'ai également l'impression que sa vitesse de déploiement n'est pas ordinaire. Je ressens également un défi que Wakabayashi Shin relève en procédant à un changement dans ses *cuts*, plus abrupts que ce qu'il faisait jusqu'à présent.

Avez-vous un message à transmettre à vos fans français ?
Wonder Egg pourrait devenir la mission de votre vie ! Vivons cet instant ensemble !

Entretien réalisé par Bruno de la Cruz, propos traduits par Delphine Maurette.

TOUT POUR LA MUSIQUE

Du synthétiseur au shamisen

Avec le succès d'*anime* comme *Your Lie in April* ou plus récemment *Carole & Tuesday*, les amateurs d'animation montrent un attrait toujours plus fort pour les *anime* parlant de musique, classique ou non. Pourtant, ce n'est pas forcément évident de créer une identité musicale pour une histoire qui vient du papier.

Des *anime* qui ont marqué par leurs openings et endings ou leurs OST, nous pouvons en compter par dizaines. Les légendaires *Cha-La Head-Cha-La* de *Dragon Ball*, *Fighting Dreamers* de *Naruto* ou *We Are!* de *One Piece* nous reviennent en tête facilement. Mais d'autres ont pris le parti de concentrer leur histoire sur la musique, à travers l'épopée des personnages pour devenir des musiciens reconnus.

Le premier *anime* qui a marqué les esprits des enfants européens des années 1980 est certainement *Embrasse-moi Lucile*. Les chansons édulcorées et mielleuses du groupe de rock Bee Hive sont les premières chansons originales enregistrées pour un *anime*. Le succès est si grand en Europe que les paroles de tous les morceaux du groupe seront reprises dans différentes langues. En France, Jean-Claude Corbel (également interprète du générique d'*Olive et Tom*) et son acolyte Claude Lombard prêtent leur voix à Tristan et à Lucile. Le grand Joe Hisaishi, connu pour ses compositions pour le Studio Ghibli, participera même au projet.

DR

LONGUE VIE AU PUNK

Un autre *anime*, issu d'un manga adulé par tous les amateurs de *shôjo*, dispose de ses propres chansons originales : *Nana*. Le manga originel, inachevé, raconte l'histoire de deux filles au même prénom, l'une cherchant à prendre son indépendance et l'autre voulant monter un groupe de rock à Tokyo. Le manga est truffé de références, l'autrice Ai Yazawa étant une grande amatrice du punk anglais des années 1970. Les personnages reprennent des morceaux des Sex Pistols durant leurs répétitions. Ren, guitariste de Trapnest, groupe rival de celui de Nana, Blast, arbore un cadenas autour de son cou, tout comme le chanteur des Sex Pistols, Sid Vicious. Même à travers les pages papier, la musique est parfaitement représentée, le style musical étant clairement identifié comme du punk. En 2005, un *anime* voit le jour. Des chansons originales sont composées pour l'occasion. Les chanteuses Anna Tsuchiya et Olivia Lufkin

sont personnellement choisies par Ai Yazawa pour prêter leur voix à Nana et à Reira. Les deux femmes, dont les parcours ressemblent étrangement à ceux de leurs personnages, livrent des chansons d'une extrême beauté pour les openings et endings de l'*anime* mais également pour les chansons jouées lors des concerts, rendant la démarche musicale cohérente et homogène.

IDOLES À TOUT PRIX

La scène musicale japonaise influe également énormément sur les *anime* musicaux. Les idoles, jeunes stars qui dansent et chantent pour des fans qui sont prêts à tout pour les soutenir, sont un terrain encore relativement vierge avant l'arrivée fracassante en 2013 du projet *Love Live ! School Idol Project*.

“LES PERSONNAGES DONNENT UN VÉRITABLE CONCERT VIRTUEL POUR LES FANS DE LA FRANCHISE.”

Des CD, un manga, des jeux vidéo et même un *anime* sont créés pour promouvoir un groupe d'idoles fictives. L'*anime* est logiquement rempli de chansons d'idoles, chantées par le groupe µ's dans la première saison puis par le groupe Aqours dans la saison *Sunshine*. De nouveaux codes sont instaurés : les musiques ne sont plus uniquement interprétées par des chanteurs à leur micro comme dans *Nana* ou *Embrasse-moi Lucile*.

Les personnages chantent et dansent sur scène, produisant un véritable concert virtuel pour les fans de la franchise. D'autres *anime* du même type voient le jour dans les années 2010, comme *Idol Master* ou *AKB0048*. Ils sont accompagnés d'albums reprenant tous les singles qui en sont issus, un format qui fonctionne auprès des amateurs de J-pop.

LE ROCK À L'ÉCOLE

D'autres *anime* musicaux fleurissent, comprenant eux aussi des lycéennes musiciennes. Que leur apparition constitue le cœur de l'*anime* ou qu'elle ne soit qu'un détail dans un univers totalement différent, les groupes de rock qui naissent dans un club sont légion. Pour ne citer que lui, *Angel Beats* possède son groupe attitré, Girls Dead Monster, qui rythme avec brio tout l'*anime*, bien que l'univers ne semble pas se prêter à une quelconque musicalité. *K-ON!*, quant à lui, utilise davantage l'excuse du groupe de musique pour alimenter un *slice-of-life* tout à fait basique. La musique y est pop-rock, bien acidulée et aux voix les plus « kawaï » possible. L'*anime* prend au Japon et une trentaine de CD sont en vente sur le marché. Les déclinaisons vont des albums solo, un pour chaque membre, aux albums reprenant

les musiques d'ambiance et des albums plus « traditionnels » avec des chansons chantées et jouées par le groupe.

LES I.A. N'ONT QU'À BIEN SE TENIR

Carole & Tuesday, *anime* produit par Netflix récemment, semble avoir mis un gros coup de pied dans la fourmilière. Dans un monde où les intelligences artificielles régissent le monde de la musique et créent les hits parfaits pour toutes les stars de la chanson, deux jeunes filles décident de composer leur propre musique, armées d'un piano et d'une guitare. En plus de dénoncer l'industrie musicale actuelle, tournée vers la mélodie la plus entraînante possible, l'*anime* met un point d'honneur à faire de toute intervention musicale un pur bonheur auditif. Les chansons de Carole et Tuesday mais aussi celles chantées par leur rivale Angela sont assorties d'une mise en scène et de graphismes léchés, laissent le spectateur pantois. La musique n'est plus le thème central de l'*anime*, bien que les productions musicales soient purement excellentes à elles seules. Nombre de chanteurs ont prêté leur voix et leur expertise à l'*anime*, et ça se sent. Les paroles, la mélodie, les voix, toutes les composantes de la musique sont parfaitement cohérentes et sonnent merveilleusement à l'oreille.

DANS LES BACH

La musique classique n'est pas en reste. De nombreux chefs-d'œuvre de l'animation ont été offerts aux amateurs de Bach

et de Beethoven. Le plus populaire est certainement *Your Lie in April*, contant les péripéties d'un pianiste ayant perdu l'étincelle de passion et d'une violoniste pétillante, prête à tout pour qu'il la retrouve. Concours, répétitions et moments hors du temps, l'*anime* s'applique à montrer les déboires et la face sombre de l'impitoyable univers de la musique classique. Le mangaka de *Your Lie in April*, Naoshi Arakawa, s'est d'ailleurs confié lors d'une interview en août 2016 pour l'Anime Expo, sur ses doutes et objectifs avec son manga musical. « *À l'époque, il y avait déjà un manga très connu qui parlait de musique rock,* Beck. *[...] Il y avait aussi un manga sur la musique classique,* Nodame Cantabile. *Mais il était centré sur l'orchestre et pas tant que ça sur un instrument en particulier* », racontait-il à Kodansha Comics. Novice en musique classique, il s'est attaché à partager les œuvres de Chopin, de Beethoven ou de Debussy à travers ses personnages sensibles.

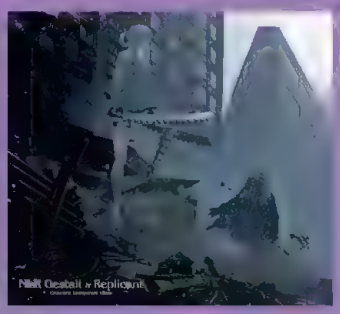
De nombreux autres genres musicaux repris par l'animation peuvent encore être cités. La musique orchestrale avec *Nodame Cantabile* ou *Sound of Euphonium*, le death metal avec *Detroit Metal City* (2009)... Crunchyroll nous propose même depuis peu une plongée dans les codes de la musique traditionnelle japonaise autour de la maîtrise du shamisen dans *Those snow white notes* ! En attendant, la liste de musiques et de genres différents est longue et mérite d'être de nouveau écoutée.

Joséphine Lemercier

DR

NIER ORCHESTRAL ARRANGEMENT EDITION DELUXE

Le plaisir des oreilles et des yeux



Pa May Chiu

Comet Girl

ÇA FERAIT UN BON ANIME !

- Blue Lock
- Comet Girl
- La Gameuse et son chat
- Dédale
- Insomniaques
- The Elf and the Hunter
- L'Homme qui tua Nobunaga
- Le Tigre des neiges
- Les Carnets de l'apothicaire
- Les Racailles de l'autre monde
- Death Note – Short Stories
- Quand sonne la tempête

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

L'expression avait d'abord l'allure d'une boutade, et puis à bien y réfléchir, elle avait un super potentiel dans l'évolution que nous donnons à *AnimeLand* : comment lier encore plus fort mangas et *anime* quand on parle déjà beaucoup d'*anime* adaptés de mangas ? Simple : en parlant de ceux qui feraient selon nous un super *anime*, ou comment vous parler d'autres mangas qui nous ont tapé dans l'œil avec une approche différente !

Le Tigre des neiges

SAZAN TO SUISEI NO SHOUJO © 2018 by Yuriko Nakaze / ℓ: FED Publishing
©Akiko Higash mura

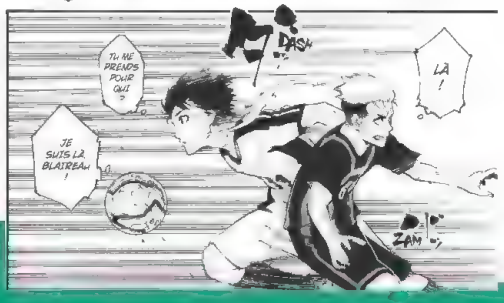
Auteurs : Yusuke Nomura (dessin), Muneyuki Kaneshiro (scénario)
Genre : le ballon est ton pire ennemi
Éditeur : Pika
Nombre de tomes : 13 (en cours)
Date de sortie : 2 juin 2021

BLUE LOCK

Un battle royale... de foot ?

Si le genre du *survival* a pu connaître une saturation en France, certains titres osent des mariages audacieux, voire curieux. C'est le cas de *Blue Lock*, l'un des enjeux de l'année de l'éditeur Pika et titre à succès du *Shônen Magazine* de Kodansha.

À l'échelle internationale et sur le plan du palmarès, le Japon reste une nation mineure du football. En dépit d'un grand nombre de licencié(e)s et même si l'équipe compte de nombreux joueurs talentueux évoluant en Europe, le pays manque d'un attaquant phare, d'une star du niveau de Messi ou Cristiano Ronaldo. C'est dans ce but qu'est organisé le programme *Blue Lock*, l'épreuve ultime devant former le futur n° 9 parmi les 300 meilleurs jeunes attaquants du pays.



TALENT ET ÉGO

Blue Lock fait partie de ces *survivals* volontairement caricaturaux et extrêmes. La base de son récit repose néanmoins sur une idée concrète observée dans le monde footballistique, à savoir le plus fort qui écrase la concurrence et choisit l'option individuelle plutôt que de la jouer collectif. En citant Cantona comme référence, le manga est donc cohérent ! Si vous cherchez une approche réaliste du sport, passez votre chemin. En revanche, avec le dessin vif de Yusuke Nomura (*Dolly Kill Kill*) et ses épreuves bien pensées, violentes et punitives bien que farfelues, *Blue Lock* offre un divertissement défoulant doublé d'une autocritique du footballeur nippon bas de plafond.

Bruno de la Cruz

© Muneyuki Kaneshiro, Yusuke Nomura / Kodansha Ltd

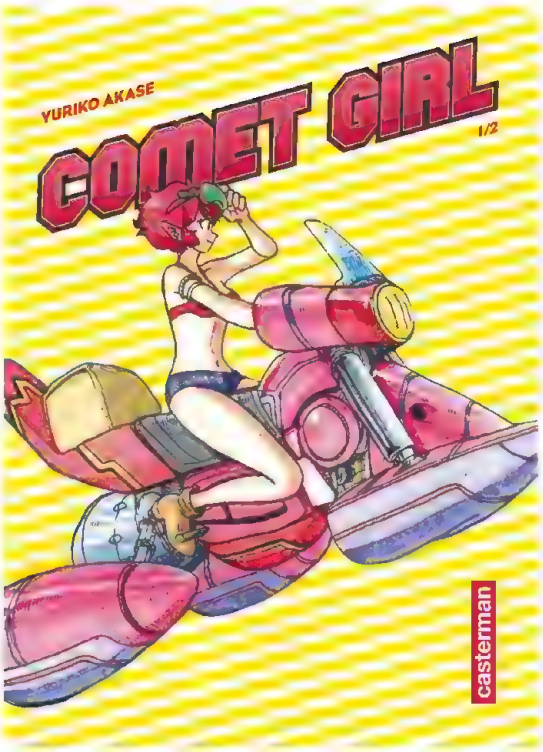
ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Les bons ingrédients, démesure et tension pour qu'un Tetsuro Araki s'amuse avec !

COMET GIRL

Back to the 80's

Après notre dossier « La SF au féminin » à lire dans *AnimeLand X-Tra* n° 61, voici un complément des plus séduisant avec le diptyque *Comet Girl* de Yuriko Akase. C'est du 100 % couleur à dévorer chez Casterman.



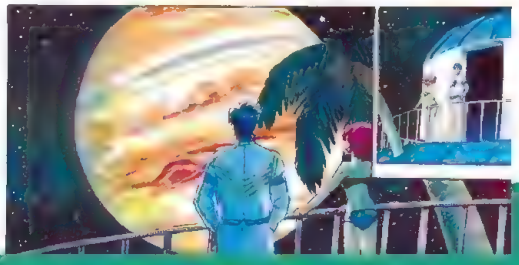
Autrice : Yuriko Akase
Genre : coup d'œil dans le rétro
Éditeur : Casterman
Nombre de tomes : 2 (terminé)
Date de sortie : 28 avril 2021

À notre époque où l'ultra-réalisme a envahi la SF, *Comet Girl* est une bouffée d'air frais. En feuilletant l'œuvre proposée dans ce généreux format, on peut penser qu'il s'agit d'un vieux récit longtemps ignoré des éditeurs en France ou d'une fusion entre les œuvres des studios AIC, Ghibli et Moebius : trait tout en rondeur, design rétro, colo' pop... Erreur ! Ce récit super fun d'amour et d'aventure est sorti en 2015 ! La jeune autrice Yuriko Akase, qui voulait d'abord se tourner vers l'animation, a récidivé en 2019 avec un *one-shot* au titre sans équivoque, *80's Video Trip*.

RED COMET GIRL

Comet Girl (5e au Taishô de 2019) met en scène Sazan, un terrien agent de la voirie dans l'espace. Il va faire la rencontre de Mina, une fille au style fringuant, perchée sur son scooter volant. Le garçon tombe rapidement sous le charme de la belle, mais il faut s'accrocher pour rester à ses côtés puisqu'elle renferme une puissance convoitée dans tout l'espace ! Mina use donc de sa force pour repousser les pirates. Elle apprécie la compagnie de Sazan, le seul être à ne pas la chasser (excepté... son cœur).
L'offre de manga couleur étant assez rare en France, et même si l'on regrette que les couvertures originales ne soient pas conservées, l'initiative de Casterman est à saluer tant le travail de l'autrice sur les décors et la lumière est admirable.

Bruno de la Cruz



SAZAN TO SJ SEI NO SHOUJO © 2018 by Yuriko Nakaze / LEED Publishing

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Tout est clé en main. Et tant qu'à faire, pourquoi pas un OAV par les anciens d'Artmic ?

LA GAMEUSE ET SON CHAT

IRL, les animaux sont des persos de JDR coriaces

À la croisée de deux sous-genres, le manga à chats et le manga de geeks, ce titre doux et drôle offre l'air de rien une bouffée d'air frais et quelques pistes de réflexion. Après *Félin pour l'autre*, Wataru Nadatani choisit une autre approche entre humains et félins.

Kozakura est une employée de bureau particulièrement efficace. Ne faisant jamais d'heures supplémentaires, elle rentre le plus tôt possible chez elle pour s'adonner à sa passion : les jeux vidéo. Quand un chaton entre dans sa vie, elle va devoir sacrément adapter son quotidien et développer de nouvelles capacités. Plus que le chat en lui-même, la gameuse est l'élément comique et kawaï de ce titre dont trois tomes sont déjà parus. Qu'elle compare les puces de son chat à un sort d'empoisonnement et déboule en panique chez le vétérinaire ou qu'elle choisisse le meilleur lot d'armement (comprendre : des jouets et arbres à chat) pour l'occuper en son absence, les jeux vidéo sont sa bible et son guide pour apprendre à vivre avec un animal de compagnie. Au passage, l'auteur y tacle certains travers de la société comme la course aux « *likes* » sur Instagram, le « stalking » sur les réseaux sociaux, ou les attentes vis-à-vis des femmes dans la société japonaise avec une série de petites scènes du quotidien, facilement adaptables en épisodes très courts d'animation. Lassera-t-elle son public ? Peut-être, mais pour le moment ce n'est pas encore le cas.

Stéphanie Chaptal

Auteur : Wataru Nadatani
Genre : manga à chat, manga de geek, tranche de vie, humour
Éditeur : Doki-Doki
Nombre de tomes : 4 (en cours)
Date de sortie : 6 janvier 2021

NEKOGURASHI NO GAMER SAN © 2019 Wataru NADATANI / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un chaton craquant, une gameuse naïve et kawaï à souhait, de l'humour tout tendre en une série de scénettes indépendantes.

DÉDALE

Joyeux survival

Le type *survival* a la cote, et si les titres glauques et violents constituent la majorité des publications, *Dédale* de Takamichi (Doki-Doki) se détache du lot par son originalité et son positivisme.

Reika et Yôko, deux jeunes femmes que tout oppose, se trouvent forcées de collaborer dans un monde labyrinthique et hors normes. Si Yôko la pragmatique veut absolument sortir de ce labyrinthe pour retourner à sa vie normale, Reika semble très heureuse de la situation et fait des découvertes de plus en plus surprenantes et dangereuses. Peu à peu, les deux jeunes femmes surmontent leurs différences et finissent par s'apprécier sincèrement. Ici nulle rivalité, mais bien une histoire d'entraide en milieu hostile.

Reika est un personnage vraiment singulier, avec une incroyable résilience. Si elle semble évaporée, ses actes et ses paroles dénotent une grande maturité et une vive intelligence. Yôko est plus conventionnelle dans ses réflexions, mais c'est son physique qui dépasse les normes. Il est rare en effet de voir une héroïne de manga rondelette. Au début, elle semble être le faire-valoir de Reika, mais peu à peu leur duo se met en place harmonieusement. Graphiquement, le titre est assez dépouillé, malgré l'utilisation intensive des trames, avec une grande part accordée à l'architecture qui devient un personnage à part entière.

Contrairement à l'habitude, aucune mauvaise action ni mauvaise pensée, il n'y a absolument rien de malsain ni de sacrifice inutile. Outre le scénario parfaitement construit qui ménage des rebondissements surprenants à chaque chapitre, c'est cette bienveillance qui est appréciable.

Sandra Bernard

Auteur : Takamichi
Genre : seinen, survival
Éditeur : Doki-Doki
Nombre de tomes : 2 (terminé)
Date de sortie : 6 juillet 2016

SUPER, IL EST PLEIN !
ET ON IGNORE QUI, ALORS TÂCHONS D'ÊTRE DISCRÈTES
IL N'EN FAIS TROP
IL N'ENDROIT EST HABITÉ ON RISQUE DE CROISER DU MONDE
ÉVITE DE TRIPOTER TOUT CE QUE TU TROUVES
REIKA
JE SUIS ÉTUDIANTE. ET MA PASSION, C'EST CE DONT J'AI FAIT MON BOULOT D'APPOINT. C'EST LES JEUX VIDÉOS !
C'EST ENCORE CONSOMMABLE CE TRUC ?
ON EST QUEL JOUR AUJOURD'HUI ?
RE-POSE ÇA
JE M'APPELLE REIKA KUBUSHIMA J'AI 19 ANS

© Hiromasa Okujima 2020 / Futabasha Publishers Ltd.

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour ses héroïnes qui sortent des conventions, son univers original et son côté optimiste et joyeux !

INSOMNIAQUES

Que personne ne bâille !

Après le sympathique *La Fille du temple aux chats*, les éditions Soleil ressortent un autre titre de la talentueuse Makoto Ojiro avec la série *Insomniaques*. Une série à dévorer surtout la nuit, sous la couette, si Morphée vous a raté.

Franchement, qui n'a pas voulu aller piquer un somme pendant que monsieur Martino, le professeur de SVT, proposait une nouvelle fois de revenir sur la tectonique des plaques ? Alors pour roupiller sans que personne ne vous embête, une élève a trouvé la parade : raconter une histoire sordide sur un club d'astronomie afin que la salle allouée devienne vacante. Mais voilà, Ganta Nakami et Isaki Magari sont deux insomniaques. La nuit deviendra alors leur terrain de jeu favori.

Autrice : Makoto Ojiro
Genre : gardez les yeux bien ouverts
Éditeur : Soleil Manga
Nombre de tomes : 6 (en cours)
Date de sortie : 12 mai 2021

NUITS BLANCHES

L'autrice Makoto Ojiro a toujours une idée pour réunir deux êtres. Après la différence de tailles dans son excellent *Fujiyama-san*, c'est l'insomnie qui soude un « couple chelou » Incapables de trouver le repos, ils peuvent, l'un avec l'autre, dormir en paix. Mais avec l'autrice, cette touchante histoire de deux êtres isolés se fait quand même avec légèreté et humour.
Techniquement, Ojiro est encore impressionnante, à l'image de ces mains, de ces regards et surtout de ces nombreux gros plans à la première personne (l'un de ses gimmicks favoris) sur ses scènes muettes. La diversité de son découpage et l'acting des personnages sont un régal. Il s'agit clairement d'une des meilleures dessinatrices contemporaines. Au service de cette histoire vivante, la démonstration est convaincante.

Bruno de la Cruz

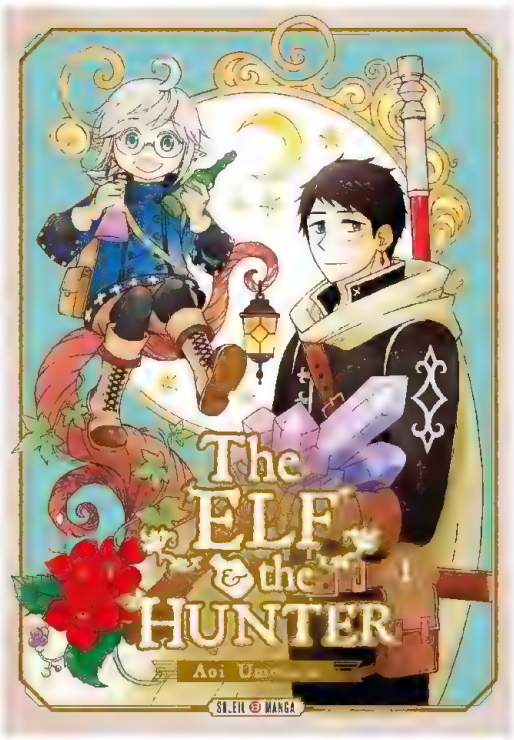
KIMI WA HOKAGO INSOMNIA © 2019 Makoto OJIRO / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Une comédie romantique idéale pour Yuasa !

THE ELF AND THE HUNTER

Alchemist in love



Auteur : Umetarô Ao
Genre : shônen avec de vrais bouts de romance
Éditeur : Soleil Manga
Nombre de tomes : 5 (terminé)
Date de sortie : 21 avril 2021

Au milieu de la production foisonnante de *shônen* au Japon, le magazine de prépublication de Square Enix, *Shônen Gangan*, propose régulièrement des ovnis. *The Elf and the Hunter* fait partie de ces alternatives rafraîchissantes qu'on apprécie de voir arriver dans nos verts pâturages.

Magritte, elfe de sa condition, est une créatrice d'artéfacts hautement renommée. Rien ne lui résiste : quelle que soit la requête qu'on lui soumet, son alchimie lui permet de créer un objet pour résoudre le problème. L'une de ses missions l'a amenée à sauver la vie de Yura, un jeune humain grièvement blessé. Reconnaissant, ce dernier lui avait promis de devenir fort. Quelques années plus tard, devenu adulte et hunter chevronné, il revient la voir et lui propose de l'aider dans ses tâches quotidiennes. Malgré la différence d'âge et de rythme de vieillissement, la complicité et la bienveillance de nos deux protagonistes se révèlent un terreau fertile pour entamer une romance atypique, aussi platonique que touchante.

DE QUEL GENRE ?
VOUS SOUMETTRE UNE REQUÊTE ?
PUIS-JE...
POUR INVENTER UN NOUVEL OBJET...
EH BIEN
COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRAIT-IL ?
JE VOIS...
D'AUTRES PEUVENT PRENDRE JUSQU'À DIX ANS.
CERTAINS PEUVENT ÊTRE RÉALISÉS EN UN JOUR.
DIX ANS !?!

S'ils sont abordés à l'occasion de la recherche d'un composant rare ou de la sollicitation d'un client, les codes classiques du *shônen* passent très vite au second plan. Point de quête initiatique ou de démon tyrannique pour nos tourtereaux. Une tranche de vie onirique, une belle leçon de tolérance (le couple sera mis à l'épreuve par d'autres personnages ou certaines difficultés...) et un soupçon d'humour seront autant d'ingrédients nécessaires à la concoction de l'alchimie de cette aventure. Le sous-texte nous invite également à réfléchir sur ce qui fait la solidité d'un couple. Ici, la différence d'espèces et d'âges sont autant de freins qu'ils devront surmonter. D'aucuns pourraient y voir une allégorie invitant à s'interroger sur notre propre société, ses convictions et ses travers.

Wilfrid Desachy

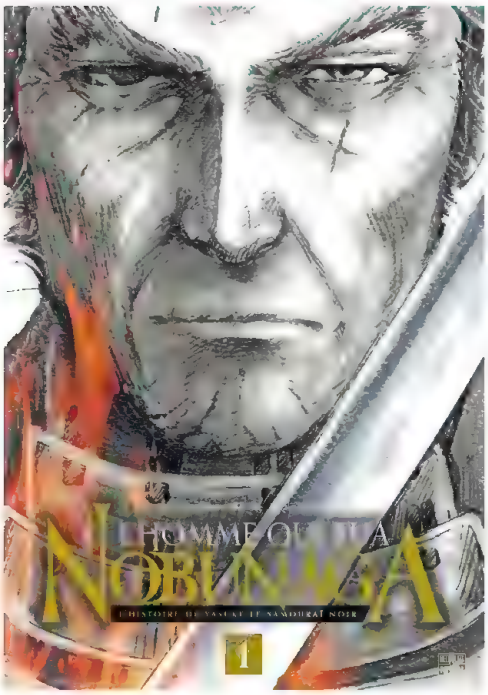
© 2021 Umetaro AOI/SQUARE ENIX

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Enfin un *shônen* qui assume de bousculer les codes établis. L'animation pourrait transcender les concoctions alchimiques.

L'HOMME QUI TUA NOBUNAGA

Autopsie d'un drame



Auteur : Akechi Kenzaburo, Todo Yutaka
Genre : seinen, histoire, biographie, drame
Éditeur : Delcourt/Tonkam
Tomes : 8 (terminé)
Date de sortie : 3 février 2021

Delcourt/Tonkam propose avec *L'Homme qui tua Nobunaga* d'Akechi Kenzaburo et Todo Yutaka une fresque historique aussi sublime que sanglante, dans un style réaliste classique et efficace.

Parmi les personnages historiques japonais les plus connus trône Nobunaga Ôda, brillant stratège militaire du XVI[e] siècle qui a unifié une grande partie du pays. Les conditions de sa mort, longtemps attribuée à Akechi Mitsuhide, un de ses plus proches fidèles, sont remises en question, plus de 430 ans après les faits, par une nouvelle théorie.
Malgré sa cruauté, Nobunaga savait reconnaître la valeur des hommes quelles que soient leurs origines ou conditions sociales. Ainsi, il remarque Akechi Mitsuhide pour ses qualités martiales et sa culture. Au fil des campagnes victorieuses, Akechi Mitsuhide reçoit titres et honneurs de la part de son seigneur.
Pourtant, Akechi Mitsuhide est désigné dans les récits historiques comme l'artisan de la chute d'Oda Nobunaga. Traîné dans la boue depuis des centaines d'années, une question cruciale se pose pourtant : son mobile ! Quelle raison l'a poussé à se rebeller ? Pour y répondre, l'historien Kenzaboru Akechi, possible descendant de Mitsuhide, s'est lancé dans des recherches ayant abouti à un livre, lui-même adapté en manga. Graphiquement, l'ensemble est remarquable. Les planches retranscrivent les heures sombres de la guerre civile. Les visages expressifs sont facilement identifiables et reflètent la psychologie des personnages. *L'Homme qui tua Nobunaga* plonge le lecteur dans un récit mêlant manœuvres politiques, batailles sanglantes, amitiés et jalousies, tout en remettant en cause les thèses officielles – et pourquoi pas ?

Sandra Bernard

LE TEMPLE KOFUKUJI, À NARA
FAITES VITE ! QU'ON EN FINISSE AVANT L'ARRIVÉE DES HOMMES DE MATSUNAGA !
ON DIT QUE LE SHOGUN YOSHITERU A ÉTÉ ASSASSINÉ...
QUOI ?!
PARAÎT QUE LE PALAIS BRÛLE QUE S'EST-IL DONC PASSÉ ?
IL S'AGIT DE CE QU'ON APPELLE L'« INCIDENT DE L'ÈRE EIROKU ».
1565 (EIROKU 8). UN COUP D'ÉTAT MENÉ PAR LES MIYOSHI ET MATSUNAGA ABOUTISSANT À LA MORT DU 13E MAÎTRE DU SHOGUNAT DE MUROMACHI, ASHIKAGA YOSHITERU.

NOBUNAGA WO KOROSHITA OTOKO -HONNOJI NO HEN 431 NEN MEI NO SHINJITSU- © 2017 Yutaka Todo, Kenzaburo Akechi (AKITA-SHOTEN)

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un sujet historique revisité, avec ses personnages charismatiques et ses propos mêlant fougue des combats et sagesse ancienne.

LE TIGRE DES NEIGES

Le seigneur est une femme !

Akiko Higashimura, autrice de *Princesse Jellyfish* (Delcourt/ADN/Kake), change ici totalement de registre et nous propose dans *Le Tigre des neiges* (Le Lézard noir) une biographie de Kenshin Uesugi dont plusieurs indices laissent penser que ce redoutable guerrier était en fait une femme !

Autrice : Akiko Higashimura
Genre : seinen, histoire, biographie
Éditeur : Le Lézard Noir
Nombre de tomes : 10 (terminé)
Date de sortie : 8 novembre 2018

Le Tigre des Neiges est une biographie historique romancée qui emporte le lecteur à la période Sengoku. Une époque complexe qui a marqué le Japon et dont les noms des héros résonnent encore aujourd'hui dans les manuels scolaires et dans la pop culture. Derrière le récit des premières années de vie de Torachiyo, se dessine la situation politique tendue du Japon de l'époque. Au fil des pages, d'autres personnages historiques font leur apparition.
L'autrice a choisi de baser son récit sur une hypothèse relativement connue qui intrigue depuis plusieurs années les spécialistes. Hypothèse d'autant plus plausible que d'autres femmes de l'époque ont régné sur des châteaux et sont historiquement connues. Ce qui est intéressant, ce sont les pages historiques coupées en deux, une partie détaillée pour les fans d'histoire et une partie ultra simplifiée et humoristique pour les autres. Graphiquement, le style d'Akiko Higashimura est reconnaissable avec des femmes aux grands yeux, aux joues brillantes et des personnages longilignes. La mise en page et les mimiques *shôjo* ajoutent de l'humour à ce titre.
Pour sa première série historique, Akiko Higashimura frappe fort. Les personnages sont attachants et la fascination de l'autrice palpable.

Sandra Bernard

©Akiko Higashimura

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son héroïne charismatique, sa narration envolée et la mise en lumière de cette période troublée de manière simple et humoristique.

LES CARNETS DE L'APOTHICAIRE

Les sombres secrets de la Cour impériale

Encore une série sur la Cour impériale ? Un thème vu et revu, à tel point qu'on a du mal à être surpris. Pourtant, *Les Carnets de l'apothicaire* fait voler en éclats les idées reçues en proposant une version innovante avec son héroïne pas comme les autres.

Auteurs : Itsuki Nanao (storyboard), Nekokurage (dessin)
Genre : œuvre sournoise
Éditeur : Ki-oon
Tomes : 7 (terminé)
Date de sortie : 21 janvier 2021

Bercée par le savoir d'un apothicaire du quartier des plaisirs, Mao Mao va se retrouver kidnappée puis vendue comme servante dans le quartier des femmes du palais impérial. La jeune fille fait tout pour cacher ses connaissances et passer inaperçue. Or depuis peu, la Cour s'agite face aux morts mystérieuses de princes nouveaux-nés. Passionnée par les poisons et piquée par la curiosité, la jeune apothicaire va user de ses connaissances pour trouver la solution. Hélas, Jinshi, un haut fonctionnaire, l'a repérée…

L'intrigue est des plus croustillante, on veut la suite à la fin de chaque tome. *Les Carnets de l'apothicaire* offre une narration accrocheuse, bien ficelée, avec une tension permanente, le tout harmonisé par des dessins somptueux. Le parallèle entre le quartier des plaisirs et la Cour impériale est particulièrement intéressant. On nous brosse le portrait d'une société cloisonnée, où le fossé entre les riches et les pauvres est bien marqué. Pourtant, Mao Mao nous fait réaliser que la séparation n'est pas si grande. D'ailleurs, l'héroïne, plutôt atypique, n'est pas là pour succomber aux charmes des hommes. Bien au contraire, elle préfère les poisons et faire des expériences ! Sa vivacité d'esprit et son caractère détonent. Ça serait bien de voir ce type de protagoniste à l'écran !

Agnès André

© Natsu Hyuuga / Shufunotomo Infos. Co., Ltd © Nekokurage, Itsuki Nanao / SQUARE ENIX

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Il a tout pour plaire, rien n'est laissé au hasard. L'histoire est si captivante qu'on ne sait pas ce qui nous attend, à part une adaptation en *anime* ?

LES RACAILLES DE L'AUTRE MONDE

Les bacs pro sont les nouveaux Messi(es)

Dans la lignée des *isekai*, je demande un titre qui ne se prend pas au sérieux, mais qui arrive parfaitement à atteindre ses objectifs : apporter un bon mélange d'action et d'humour pour une détente assurée.

Auteur : Hiromasa Okujima
Genre : isekai, les bac pro FTW, bagarre
Éditeur : Ki-oon
Nombre de tomes : 2 (en cours)
Date de sortie : 1er avril 2021

Imaginez quatre petites frappes de seconde en lycée professionnel. Ils ne vivent que pour la bagarre, mais ont déjà mis au pas toutes les bandes de la ville... Heureusement pour eux, un séisme les envoie eux et leur lycée vide de ses occupants mais pas de l'outillage, dans un monde de jeu vidéo médiéval-fantastique. Après avoir abattu un arbre démoniaque à coups de tronçonneuse, les voici promus sauveteurs annoncés par la prophétie par le chef du village du coin, et protecteurs, quitte à affronter des monstres plus forts et plus intelligents qu'eux...

Les Racailles de l'autre monde ne remportera pas la palme de l'originalité. En revanche, ses répliques font mouche, les personnages, pas si « bourrins » que ça finalement, prennent la situation plutôt bien et s'adaptent avec beaucoup de ressources à leur nouvel univers, même s'ils n'ont pas pris toute la mesure de la situation. Ce manga est parfait pour qui cherche un *shônen* de pure détente. Son découpage s'adapterait parfaitement à une série d'animation oscillant entre aventures, bagarres et humour. C'est un grand oui, à ne pas rater.

Stéphanie Chaptal

ET HOP, UN CRAN DE CHUTE !
ET HOP UN TRAIT D'ABAT-TAGE, UN !!
VRRR
EN PLUS, ON EST DES PROS DE LA DÉCOUPE !!
C'ÉTAIT DE LA BONNE BASTON COMME J'AIME !

© Hiromasa Okujima 2020 / Futabasha Publishers Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Baston, bons mots, gros muscles et petits cerveaux : un cocktail drôle et touchant.

DEATH NOTE – SHORT STORIES

Pour un monde meilleur

Auteurs : Takeshi Obata (dessin), Tsugumi Ôba (scénario)
Genre : thriller, policier, fantastique
Éditeur : Kana
Nombre de tomes : one shot
Date de sortie : 28 mai 2021

DODODODOM
FERMEZ-LA ! DES MILLIONS DE GENS CLAMENT LEUR DROIT À LA VIE ! NOUS, ON RÉCLAME CELUI DE MOURIR !
KIRA !
MAIS... RESTEZ ASSIS !
TUE-NOUS !

Héritier direct du phénomène de la fin des années 2000, le *one-shot Short Stories* voit également le retour aux commandes du duo gagnant Ôba et Obata. Mais dix ans plus tard, ce nouveau récit saura-t-il raviver la flamme de son aîné ?

L'absence de Light Yagami laisse un grand vide chez ses adorateurs. Trois ans plus tard, la plupart d'entre eux voit toujours en lui l'homme qui a fait cesser des guerres et baisser drastiquement la criminalité. Parallèlement à cela, on s'ennuie chez les Shinigami. Ces dieux de la mort se sentent prêts à échanger à nouveau le pouvoir du Death Note contre quelques pommes. C'est dans ce contexte que de nouveaux Kira font leur apparition, avec des cibles adaptées à leurs ambitions...

Miss Ôba prouve avec ce recueil qu'elle est aussi à l'aise sur un format court (il contient plusieurs nouvelles parues de 2004 à 2020), qu'elle l'a été sur une série plus longue. Nous régalant d'un policier avec une touche de fantastique dont elle a le secret, elle aborde à nouveau des phénomènes de société sensibles. Pour la série initiale, c'est la notion de bien et de mal qui était mise en exergue, poussant son héros à sombrer dans le terrorisme alors qu'il n'avait que de bonnes intentions. Ici, ce sont des thèmes comme la fin de vie assistée ou le libre profit qui sont traités, incitant le lecteur à la réflexion et au débat. Cette alléchante histoire nous est servie avec le dessin toujours aussi somptueux d'Obata. Clair, détaillé, inspiré... impossible de tarir d'éloges concernant ce mangaka dont vous pouvez lire une interview dans l'*AnimeLand* n° 229.
Comme tout ne saurait être parfait, quelques ombres au tableau sont malgré tout à signaler. En premier lieu, même si l'on retrouve les personnages de Near et de la brigade de police avec plaisir, ces derniers n'ont plus un rôle de premier ordre. Le découpage nous propose une série de gags en quatre cases dont l'humour n'est pas toujours très efficace. Enfin, il est quasiment indispensable d'avoir lu le manga initial pour apprécier ce *one-shot*. Cependant, *Short Stories* vous offre la bonne occasion pour une séance de rattrapage !

Wilfrid Desachy

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Enfin une suite au phénomène ! Ne pourrait-elle pas être développée pour un long-métrage ?

QUAND SONNE LA TEMPÊTE

IRL, les animaux sont des persos coriaces

Sombre et sans temps mort, ce nouveau polar nous plonge du côté des déclassés japonais, et livre une histoire de vengeance et de torture vue par un sous-fifre bouc-émissaire. Un premier tome original qui donne envie d'en savoir plus.

Les *gekika*, ces mangas aux traits plus réalistes ancêtres du *seinen*, n'ont pas disparu avec la fin des années 1970. *Quand sonne la tempête*, la nouvelle série débutant cet été chez Akata, en est la preuve parfaite. Nous y suivons Sakai, un jeune sans diplôme vivant d'arnaques et de petits boulots. Embringué dans une sale histoire, il tombe entre les mains du père de la victime qui lui greffe son téléphone portable dans le ventre pour qu'il l'aide à se venger. Dans un Japon secoué par le passage d'un typhon et les restes d'un séisme dévastateur, le jeune homme lâche, pusillanime, fainéant et naïf ne saura vers qui se tourner pour s'en sortir.

Sombre, sans temps morts et, disons-le, assez crue, cette histoire rappelle les meilleurs polars européens. De ceux qui prennent des « petites personnes » et les plongent dans une situation sordide en nous détaillant tous leurs efforts pour s'en sortir, comme une mouche coincée derrière une vitre. Graphiquement le découpage de l'histoire s'adapte parfaitement à une sérialisation en épisodes, nerveuse à souhait.

Stéphanie Chaptal

Auteur : Enjoji Masaki
Genre : polar, bas fond, délinquance, revenge porn
Éditeur : Akata
Nombre de tomes : 5 (terminé)
Date de sortie : 8 juillet 2021

ÇA FERAIT UN BON ANIME :
Sombre, dérangeant, voici un polar à la japonaise comme on en lit rarement hors de l'archipel. À découvrir.

MANGA © 2018 by Masaki Enjoji | SHUEISHA Inc

[WANTED] CRÉATEURS
77 000€ à gagner au total !

PÉRIODE D'INSCRIPTION
DU 6 JUILLET AU 30 AOÛT 2021 (8 SEMAINES)

CATÉGORIES
COMÉDIE ROMANTIQUE / ROMANCE FANTASTIQUE / HUMOUR / SHONEN / CARTE BLANCHE

ÉLIGIBILITÉ
TÉLÉCHARGEZ AU MOINS 3 ÉPISODES SUR WEBTOON CANVAS EN RESPECTANT LE NOMBRE DE CASES REQUIS

PRIX
- GAGNANT DU GRAND PRIX 15 000€
- GAGNANTS DE CHAQUE CATÉGORIE 5 000€ PAR PERSONNE
- GAGNANTS DU PRIX D'EXCELLENCE MAX 1 000€ PAR PERSONNE (2 PAR CATÉGORIE)

WEB TOON

https://www.webtoons.com/fr
Pour plus d'infos, cherchez «Webtoon Concours 2021» sur Google ou scannez le QR code ci-dessus !

HOMMAGE À KENTARÔ MIURA

A-t-on jamais vu un berserker pleurer ?

Dessinateur prodigieux hanté par des questionnements métaphysiques étourdissants et parfois ambigus, Kentaro Miura, connu essentiellement pour son œuvre magistrale *Berserk*, est décédé début mai 2021 pendant une opération médicale complexe. Il avait seulement 54 ans. Rapide retour sur quelques-uns de ses thèmes de prédilection.

40 : c'est le nombre de tomes que représente la geste sanglante, tour à tour désenchantée puis au final apaisée, du colossal Guts. Grand brun musculeux couvert de cicatrices, abîmé par la vie, au bras remplacé par une arme tel Cobra, à l'œil droit éteint, une mèche blanche sur le haut du front, il en impose déjà naturellement. Engoncé dans une armure écailleuse charbon dite du Berserker, cette véritable double peau devient encore plus redoutable quand la rage submerge le sombre héros et que celui-ci fait tournoyer son épée gigantesque sobrement baptisée Dragonslayer. Et les occasions ne manquent pas !

La lecture d'une traite de *Berserk* donne l'étrange impression de voir un adolescent puis un adulte mettre en images ses obsessions les plus intimes, qu'elles concernent les relations à l'autre, ami ou amante, ses tabous sociaux, ainsi que la part des ténèbres de tout être humain. Au fil du récit, on abandonne un antagonisme présenté pourtant comme irréconciliable (l'ange perverti Griffith face au noir protecteur Guts) pour passer à la recherche du soin qui permettra à la belle Casca de retrouver sa pleine conscience après que celle-ci n'a volé en éclats suite au supplice imposé par Griffith. Raconté d'abord par fragments, le cheminement de Guts dévoile un monde fantastico-médiéval qui prend ses inspirations dans les mystiques chrétiennes et les folklores celtes. Les annonces de fin du monde, motif constitutif du genre de la *dark fantasy* dont *Berserk* est un digne représentant, sont très présentes, même si étonnamment le récit stoppe sur une tonalité beaucoup plus féérique qu'apocalyptique, comme si l'âge des ténèbres faisait doucement place à celui d'une certaine plénitude, même au prix de l'inaccomplissement de la vengeance.

Auteur complet, mettant sa maîtrise stupéfiante du dessin au service d'une mise en scène souvent inspirée (c'est-à-dire parfois choquante), et d'une énergie grisante, Kentaro Miura était capable d'éblouir le lecteur même dans ses pages les plus sanglantes. Il y a sans doute encore beaucoup à dire sur son rapport aux femmes, sur les dimensions sexuelles de ces créatures les plus étranges (ah, les vers phalliques dans le dernier tome...), sa représentation de la violence et la force allégorique de certaines séquences qui résonnent comme des visions. C'est comme s'il nous offrait une visite privée dans ses tourments les plus intérieurs. On ne peut que regretter l'arrêt brutal de son voyage artistique, et le manque qu'il crée déjà en nous dit tout de la perte de cet incroyable talent.

Sébastien Célimon

Le manga *Berserk* est disponible aux éditions Glénat.
La trilogie animée et la série TV sont éditées chez Dybex

©1989, Kentaro Miura/Hakushensha Inc

Demon Slayer, le train de l'infini

ON A VU

- Demon Slayer, le train de l'infini
- Ex-Arm
- Detective Conan : The Scarlet Bullet
- Kemono Incidents
- La Voie du tablier
- MHA saison 5
- Love, Death + Robots volume 2
- Ride Your Wave
- Invincible
- To Your Eternity
- Les Mitchell contre les machines
- D'Artagnan et les Trois Mousquetaires
- Luca
- Spirit : l'indomptable
- Yasuke

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule.

My Hero Academia saison 5

©Kohei Horikoshi / SHUEISHA, Ankama - Wakfu
© YOMIURI TELECASTING CORPORATION All rights reserved

DEMON SLAYER, LE TRAIN DE L'INFINI

Ceux qui m'aiment prendront le train...

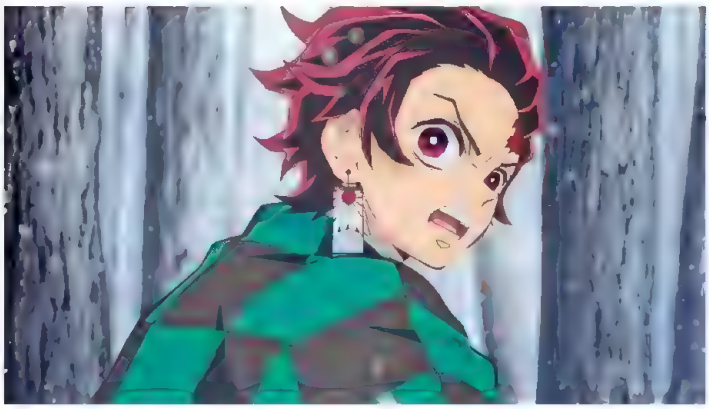
Le voilà, le film du record, celui qui a fait chuter *Le Voyage de Chihiro* au box-office japonais, s'imposant contre toute attente sur les écrans nippons à l'automne 2020, puis, fait exceptionnel, aux États-Unis au printemps 2021. On aurait tellement voulu aimer, mais voilà, on est loin du chef-d'œuvre espéré.

Demon Slayer, le train de l'infini est sans conteste un film pour les fans de la série. Et pour eux uniquement. S'appuyant sur un arc courant sur les tomes 7 et 8 du manga, il ne prend ni le temps d'expliquer ou d'exposer les personnages, ni de donner enjeux et contextes. Un peu rude ! On découvre trois adolescents, Tanjiro, Hinosuke et Zenitsu, qui sautent *in extremis* dans un train et rejoignent un curieux personnage à tête léonine, crinière de feu, sourire figé et yeux fixes, qui s'avère être un grand maître (qui, quoi, on le comprend vaguement au fil du récit), le pilier de la flamme Kyōjurō Rengoku. Les trois gamins sont en mission : des passagers ont disparu dans le train et ils pensent, à juste titre, que quelque démon malintentionné est dans le coup. Et de se demander en passant pourquoi on n'arrête pas le train tout simplement et pourquoi on expose des innocents à des démons... Dans ce qui constitue la séquence la plus intéressante du film, ces derniers endorment les passagers, héros compris, et le spectateur a tout loisir de découvrir leur univers mental, mélange d'obsessions

©Koyoharu Gotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable

et de souvenirs, et les solutions parfois extrêmes qu'ils doivent déployer pour se réveiller, en mode *Inception*. On a ainsi droit à une séquence particulièrement douloureuse pour qui connaît les fondements du manga : le jeune héros Tanjiro retrouve sa famille saine et sauve, pleine de vie, alors qu'elle a été massacrée dans la réalité. Sa prise de conscience progressive (je dois sortir de ce rêve !) signifie les abandonner à nouveau et c'est une épreuve. Le grand maître Kyōjurō Rengoku, véritable personnage central du récit, nous est également présenté paré de toutes les vertus chevaleresques. Tous les autres personnages ne bénéficient pas malheureusement d'un même soin scénaristique. Personnage écorché vif dans le manga, complexe et attachant, Hinosuke se résume à un benêt agité et geignard. Zenitsu est un abruti obsédé par Nezuko, la sœur à moitié démon de Tanjiro, laquelle, véritable point d'attraction de la série, est au final peu présente. Côté méchants, c'est une catastrophe. Celui qui tire les ficelles est horripilant, mille fois déjà vu, insupportable bavard... Ses pouvoirs sont grotesques, composés de tentacules marronnasses douteuses et peu efficaces, animés avec une 3D bien datée. Mais le pire reste à venir. Alors que le film est déjà bien long, on a droit à un ultime affrontement où le pilier Kyōjurō donne toute la mesure de sa force. Les simagrées, gesticulations, cris et larmes des adolescents gagnent en amplitude alors que le combat tourne à la défaveur des forces du bien. Le projet du film se révèle alors : ériger un mausolée à un personnage secondaire de la saga *Demon Slayer* ! On a beau être habitué à ces films dont les intrigues s'insèrent entre des épisodes sans jamais finalement faire avancer l'histoire (*My Hero Academia* par exemple), on sort du film avec une frustration difficile à cacher. Incohérent, réalisé à la truelle (sauf les séquences de combat, mais est-ce suffisant ?), on ne saura pas trop suggérer de prendre le train suivant, en (re)lisant le manga sur le quai de la gare...

Sébastien Célimon



ON A VU...

EX-ARM

Les bras nous en tombent !

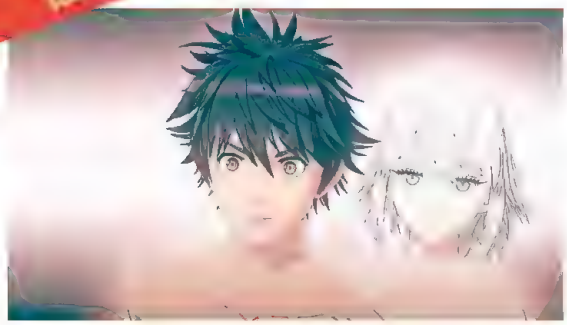
Ex-Arm, diffusé en exclusivité sur Crunchyroll depuis le 10 janvier 2021, est à la fois une surprise et une déception pour les fans du manga original et de l'animation en général. Tentative d'explication de cette surprenante contre-performance...

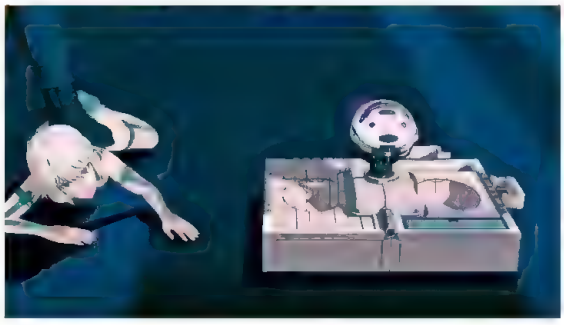
Ex-Arm est l'adaptation en 12 épisodes du manga cyberpunk *EX-ARM* scénarisé par HiRocK et dessiné par Komi Shinya. Il suit l'enquête sur les étranges Ex-Arm, des armes surpuissantes d'origine inconnue ayant causé la destruction de Tokyo plusieurs années auparavant. L'intrigue est ponctuée de nombreuses scènes de combat où les héros affrontent des organisations terroristes qui utilisent et vendent des Ex-Arm. Les costumes audacieux d'Alma et certaines scènes avec Minami confèrent un petit côté *ecchi* au titre.

UNE ADAPTATION DE MANGA... CALAMITEUSE

Si le manga possède de grands atouts, à commencer par des graphismes de qualité qui assument l'influence de *Ghost in the Shell*, de nombreux personnages (dont un duo d'enquêtrices déjà présentes dans *Ex-Vita* chez son éditeur Tonkam, sorte de préquelle en deux tomes de Komi Shinya), ainsi qu'une histoire plus sombre et riche, l'adaptation elle n'est clairement pas à la hauteur. Le scénario est respecté dans les grandes lignes et le doublage japonais très correct, mais c'est à peu près tout. Dès les

©Shinya.Komi, H.Rock/Shueisha, EX-ARM Production Committee





premières minutes de visionnage, le doute saisit le spectateur : « de quelle année date cet *anime* ? ». En effet, l'animation est proprement calamiteuse, à peine digne d'une cinématique de PlayStation 1, avec des personnages raides, des animations faciales inexistantes, des mouvements de caméra étranges lors des combats, des effets visuels mal maîtrisés et un brouillard quasi permanent qui ressemble à un cache-misère. Le mélange 2D/3D ne fonctionne pas et les décors 3D sont indigents alors que les robots non humanoïdes s'avèrent plutôt réussis. À l'inverse, les éléments 2D comme les personnages secondaires sont tout à fait convenables et relèvent quelque peu le niveau.

La faute en revient à un staff plus habitué aux prises de vue réelles qu'à l'animation et au producteur Crunchyroll qui n'a pas redressé la barre devant le fiasco annoncé dès la diffusion du premier teaser. Selon le réalisateur Yoshikatsu Kimura, afin de rendre un résultat plus proche de la réalité en termes de mouvements et de combats, ils ont utilisé la motion capture. Il promettait également un spectacle encore jamais vu... C'est le cas, mais pas dans le bon sens du terme. Jamais vu depuis 1996 ? Pour mieux comprendre les tenants et les aboutissants des choix opérés pour cette adaptation, il est intéressant de lire l'article en anglais « Why does the Crunchyroll original serie Ex-Arm look so awful » disponible chez nos confrères d'Anime News Network[1].

Du visionnage de *Ex-Arm*, il ne reste qu'une sensation de gâchis d'un manga plein de potentiel, transformé en une soupe visuellement infâme et nauséeuse. Pour condenser 14 tomes en 12 épisodes, ils ont fait des choix, et ce sont le développement des personnages ainsi que les transitions qui en pâtissent. Certains parviendront au bout des 12 épisodes en s'accrochant à l'histoire comme un désespéré à une falaise, mais honnêtement, lisez plutôt le manga (12 tomes VF/14 tomes VO, série terminée).

Sandra Bernard

1. *www.tinyurl.com/5ct7dk8a*

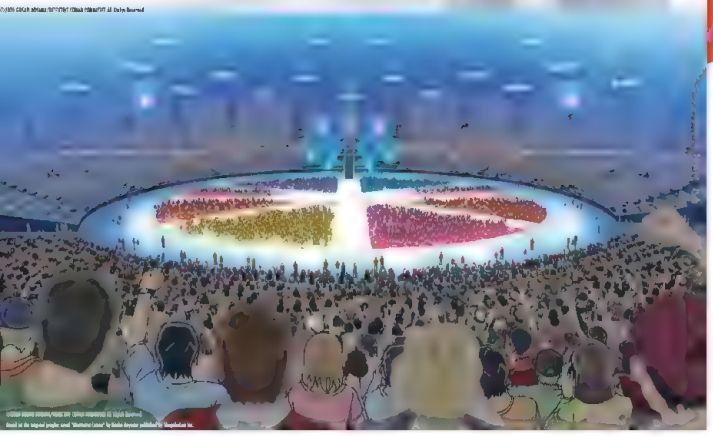
DÉTECTIVE CONAN : THE SCARLET BULLET

Un film à fond les ballons

Conan Edogawa, le célèbre détective au cerveau d'adulte coincé dans un corps d'enfant, est de retour dans le film *Détective Conan : The Scarlet Bullet* réalisé par Chika Nagaoka et le studio TMS Entertainment. Pour cette aventure, Conan et ses amis doivent mettre les bouchées doubles pour résoudre une affaire vieille de 15 ans.

Les World Sports Games (WSG) vont débuter à Tokyo et, pour fêter dignement cet événement, le Japon a décidé de présenter au monde son tout nouveau train à grande vitesse, l'Hyper Linear surnommé « Japanese Bullet ». Il sera le premier à atteindre 1 000 km/h, évoquant l'hyperloop. Mais voilà qu'une série de crimes émaille les festivités, rappelant une affaire vieille de 15 ans. Il n'en faut pas plus pour éveiller la curiosité de Conan et ses jeunes amis. *The Scarlet Bullet* propose des thématiques très actuelles comme les World Sport Games que l'on peut comparer aux Jeux Olympiques de Tokyo. Ils servent de fil rouge à une intrigue à tiroirs, qui relie des événements épars dans le temps et justifie l'effervescence des personnages. Intimement lié à cet événement, l'Hyper Linear prend rapidement le pas dans l'intrigue et offre le cadre pour des scènes d'action spectaculaires. Les diverses technologies et gadgets utilisés par le groupe tout au long du film se sont bien étoffés depuis les premiers épisodes du manga publié en 1994. Les fans du petit détective le savent, la série compte pléthore de personnages aux liens familiaux parfois complexes. La famille au sens général tient

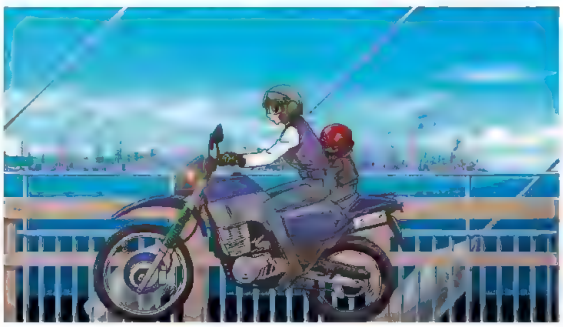
© 2020 GOSHO AOYAMA/DETECTIVE CONAN COMMITTEE All Rights Reserved
Based on the original graphic novel «Meitantei Conan» by Gosho Aoyama published by Shogakukan Inc



une part importante et influe sur le cours des intrigues, et *The Scarlet Bullet* ne fait pas exception à la règle. Un rapide rappel sur les protagonistes est fait au début du film, mais il est préférable de connaître un peu le manga (Kana) ou l'*anime* (ADN, AB vidéo) pour pouvoir en profiter au maximum.

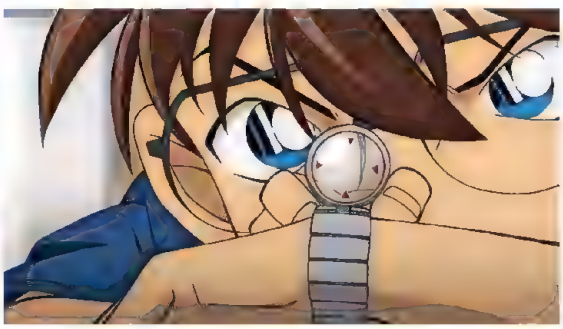
UNE INTRIGUE BIEN DANS SON ÉPOQUE

Si, sur le fond, le film livre un travail impressionnant et complexe avec de nombreux rebondissements et retournements de situation, sur la forme il tranche quelque peu avec la production actuelle. Il est réalisé par le studio TMS Entertainment qui s'occupe de l'adaptation de la série en *anime* depuis 1996, aussi le design des personnages, très *old school*, est délicatement mis en lumière par une très bonne animation traditionnelle saupoudrée de quelques plans CGI. Les décors sont soignés et il est possible de reconnaître certains lieux situés à Boston ou à Nagoya. Du côté de la bande-son, le thème principal de *Conan* est bien présent, mais à cela s'ajoutent quelques compositions de Katsuo Ohno dans l'air du temps, relativement discrètes cependant. La chanson du générique est interprétée par Tokyo Incidents (*Tokyo Jihen*).

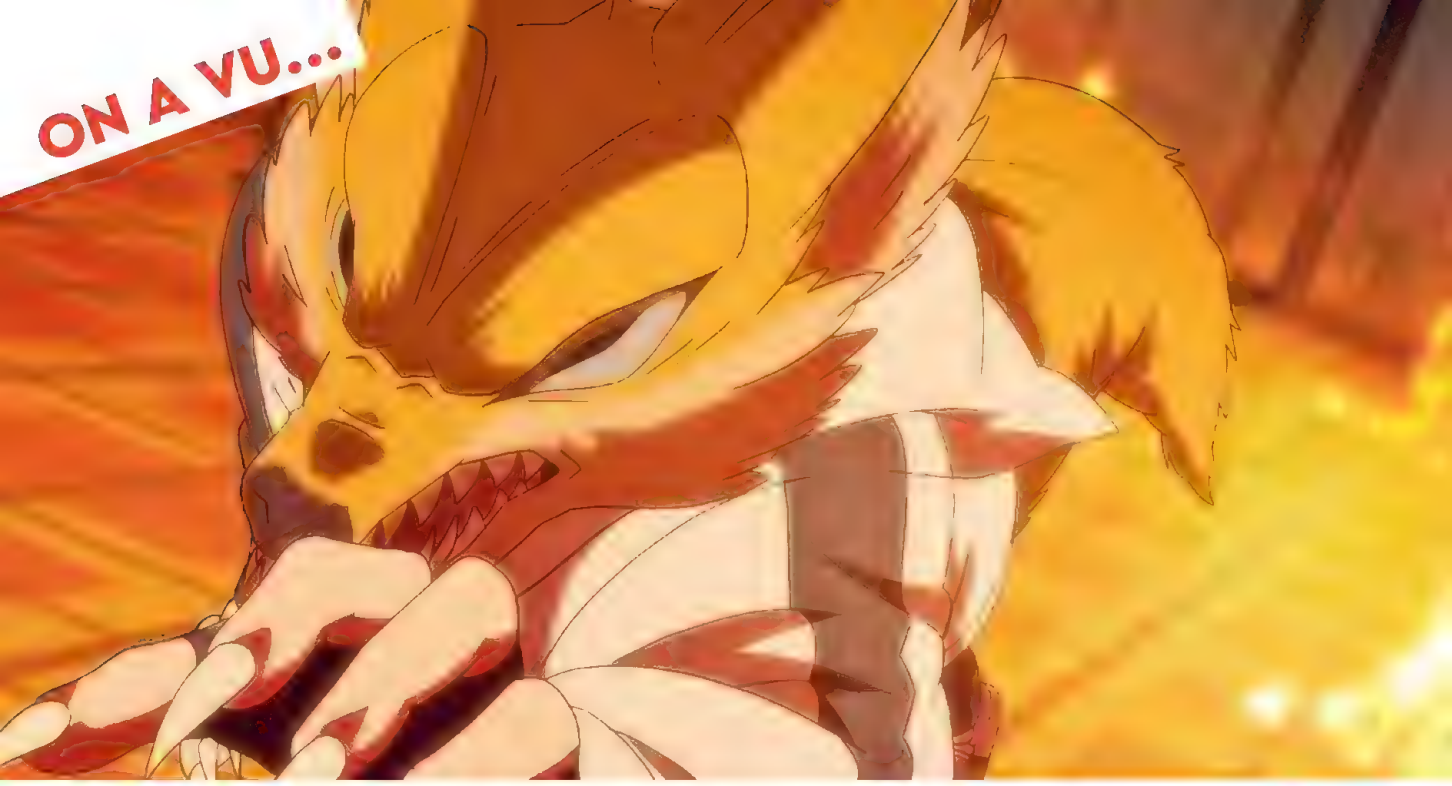


Détective Conan : The Scarlet Bullet ne déçoit pas. Entre réflexion et action, les spectateurs sont scotchés pendant près de deux heures sans voir le temps passer. Certains éléments sont certes un peu tirés par les cheveux, mais pas forcément incohérents. Les néophytes dans l'univers de *Conan* risquent d'être un peu déroutés par le style et le nombre de personnages. Le film est en salle depuis le 26 mai.

Sandra Bernard



ON A VU...



KEMONO INCIDENTS

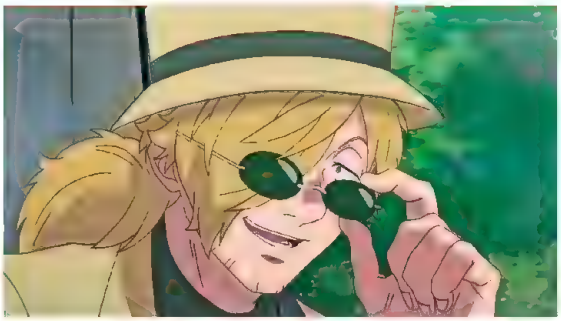
Les quatre fantastiques

Adapté du *shônen* du même nom signé Aimoto Sho, *Kemono Incidents* est une mini-série sur les kemono, des êtres non humains. Réalisés par le studio Ajiado, les 12 épisodes sont disponibles sur Wakanim depuis le 10 janvier 2021.

Kabane est un orphelin qui vit chez sa tante dans un village reculé au fond des montagnes. D'une nature placide, il exécute sans rechigner les tâches les plus pénibles et subit sans cesse les moqueries des enfants de son âge, plus particulièrement de son cousin. Lorsqu'une série d'horribles meurtres d'animaux est commise, Inugami, un détective de l'étrange originaire de Tokyo, est appelé pour résoudre l'enquête. Cette rencontre va changer la vie de Kabane et lever le voile sur son passé. Kabane découvre, grâce à Inugami, qu'il n'est pas un enfant ordinaire mais un hybride mi-humain mi-kemono, ce qui lui confère des capacités physiques hors du commun en termes de force brute, de résistance et de régénération. Ces pouvoirs lui sont d'ailleurs d'une grande utilité lorsqu'il intègre l'agence d'Inugami qui enquête sur les incidents impliquant les kemono.

Il y fait également la connaissance de deux autres enfants : Akira, toujours joyeux mais maladroit, et Shiki le colérique, eux aussi détenteurs de pouvoirs. Tous les trois ont

©Sho Aimoto / SHUEISHA, Kemono Jihen Committee



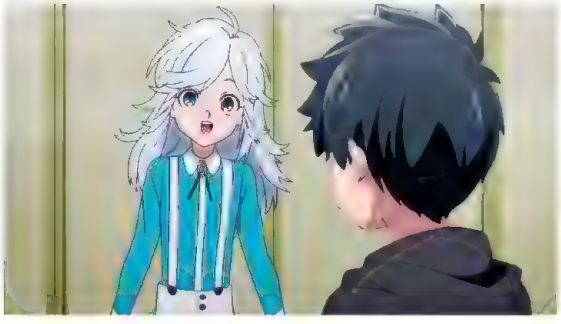
des points communs, à commencer par un contexte familial difficile. Pour Kabane, qui n'a pas été socialisé, c'est une expérience nouvelle qui lui apporte beaucoup plus qu'il ne le pensait sur le plan relationnel. Ils vivent et résolvent ensemble les affaires et tissent des liens affectifs très forts mais non sans heurts.

RENARD VERSUS TANUKI

Outre la résolution des différentes affaires liées aux kemono, Inugami et ses protégés font face à la renarde Inari qui cherche les gemmes de pouvoir. Celles-ci, réparties entre les humains et les kemono, confèrent à leur porteur des pouvoirs presque illimités. Inari, en plus de faire partie de la police, est entourée de nombreux autres renards aussi puissants que dévoués à sa cause. Mais la fourbe renarde craint tout de même le tanuki et les enfants, dont Kabane. Certains jeunes renards ont un rôle plus ambivalent et parfois cocasse. L'animation est de bonne facture sans en mettre plein la vue, et le rythme soutenu permet de ne jamais s'ennuyer.

Les scènes de combat sont particulièrement dynamiques avec des effets bien restitués. *Kemono Incidents* est un *anime* de qualité qui reprend les éléments du manga (Kurokawa) jusqu'au tome 6. La personnalité de Kabane est à la fois drôle et attachante, mais il ne faut pas oublier la nature de ses pouvoirs. Il est prêt à tout pour ses proches, même à aller contre la morale et la loi. Shiki, qui un temps ressemblait à Bakugo de *My Hero Academia*, présente finalement un visage plus sympathique au fil des épisodes. Enfin, Akira apporte de la fraîcheur à la série, mais s'avère parfois irritant. Inugami pour sa part conserve de nombreux secrets. Si les premiers épisodes sont plutôt drôles, l'histoire se complexifie et devient progressivement plus sombre. Il y a fort à parier qu'une seconde saison devrait être prochainement annoncée.

Sandra Bernard



LA VOIE DU TABLIER

Quand un yakuza se réinvente en fée du logis

Adaptation fidèle, presque trop, d'un manga comique à succès, *La Voie du tablier* peut surprendre par son choix d'animation particulier et par son rythme effréné. Une fois engloutis les cinq épisodes comme un bon bol de ramen, le spectateur n'aurait qu'une idée : où est la suite ?

Que vous ayez dévoré ou non *La Voie du tablier* de Kosuke Oono, le manga en cours paru en France chez Kana, son adaptation en *anime* sur Netflix va vous surprendre. De quoi s'agit-il ? Pour ses cinq premiers épisodes, *La Voie du tablier* adapte les trois premiers volumes du manga. Tatsu, le Dragon immortel, était un yakuza extrêmement violent craint par ses pairs comme par la police. Et pourtant, par amour pour Miku, une employée de bureau maladroite au caractère bien trempé, il s'est reconverti et est devenu... homme au foyer. Cuisine, ménage, jardinage, bricolage ou coutures, les arts domestiques n'ont plus de secret pour lui. À tel point qu'il prendra sous son aile une jeune racaille comme apprenti, fera un concours de « *likes* » sur Instagram avec un ancien rival recyclé en vendeur de crêpes ou organisera l'extermination d'un cafard comme celle d'un concurrent.

UNE ANIMATION STATIQUE POUR COLLER AU MANGA

Le parti pris de l'animation imposé à Chiaki Kon, mélange de plans fixes et de courtes animations avec un découpage par case par moment, peut surprendre. Certains puristes crieront à la fainéantise ou aux

© Netflix 2021

économies de bouts de chandelle. L'autrice de ces lignes y voit plutôt la volonté de coller au plus près du matériel d'origine doublée d'une approche déjà connue des spectateurs occidentaux (*Archer*, *South Park* and C^ie^) qui leur permettrait de rentrer plus facilement dans un *anime* où l'essentiel du propos est propre à la culture japonaise. Les yakuzas ne sont pas des mafieux à l'italienne ni des gangsters classiques, mais des malfrats intégrés à la société avec leurs fan-clubs et leurs journaux. Et l'inversion des rôles entre Tatsu et sa femme, si elle est encore rare dans le monde occidental, est complètement à l'opposé des mœurs patriarcales japonaises. En revanche, il est dommage de ne pas avoir profité de ce choix d'animation pour offrir le même niveau de précision dans les dessins que le manga, au moins sur les plans fixes. Plus que l'animation statique, chaque épisode est composé de six scènes différentes, dont certaines finales uniquement consacrées au

chat Gin, et le rythme est donc très soutenu. Si vous quittez un instant l'écran des yeux, vous risquez fort de rater un gag...

Léger et pétillant, *La Voie du tablier* ravira les fans du manga et ceux qui ne cherchent qu'une bonne comédie pour se détendre après une longue journée de travail, au foyer ou au bureau. Les autres resteront un peu

sur leur faim face à la brièveté de la saison et à la légèreté du propos. Sachez tout de même que la saison 2 est en cours de préparation même si Netflix n'a pas encore annoncé de date pour sa disponibilité, et que le casting voix de la première tel que Kenjirô Tsuda, dont la voix grave convient si bien à l'impressionnant Tatsu, sera conservé à l'identique, avec semble-t-il de nouveaux personnages récurrents.

Stéphanie Chaptal

MY HERO ACADEMIA SAISON 5

L'heure de l'évaluation a sonné !

ADN nous régale une nouvelle fois avec la cinquième saison de *My Hero Academia*. Entre les événements et les incidents de ces quatre dernières saisons, la seconde A n'a pas chômé et c'est loin d'être terminé !

Pour rappel, Endeavor, le nouveau numéro 1, a vaincu avec beaucoup de mal Brainless, un humain artificiel appartenant à l'Alliance des super-vilains. Ce combat enflammé fait office d'ouverture de la saison, de quoi nous remettre directement dans le bain. Hawks, le numéro 2, s'est infiltré sous couverture au sein de cette alliance, mais nous n'en savons pas plus ; au moment où ces lignes sont écrites, la série est en cours de diffusion.

Retour à l'académie Yuei. Comme à leur habitude, on voit les jeunes héros faire un petit exercice de sauvetage avec un récap des personnages et de leur alter (pouvoir), jusqu'ici rien de nouveau. Directement, on voit la cohésion de la classe en fonction de leur alter respectif. La première partie de la série se focalise sur un entraînement commun entre la seconde A et la seconde B, peu mise en avant jusqu'à présent. On en apprend un peu plus sur les alter de la seconde B et ça fait plaisir de les voir un peu plus à l'écran ! La petite surprise, c'est l'arrivée de Hitoshi Shinso, remarqué lors de son combat contre Midoriya au cours du championnat sportif du Yuei, dans la filière héroïque. On ne s'ennuie pas au cours des combats, l'issue de ces derniers reste incertaine jusqu'à la fin. Il est intéressant de voir comment les deux classes ont évolué à travers différents modes d'apprentissage.

© YOMIURI TELECASTING CORPORATION All rights reserved

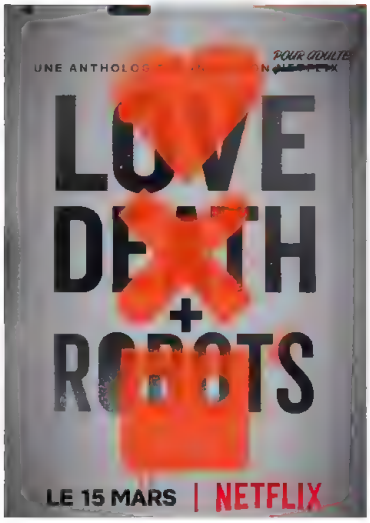
D'un côté, la seconde A a dû faire face à de nombreuses épreuves (le combat contre les Huits préceptes, l'attaque surprise de l'Alliance, le permis provisoire...). Elle a beaucoup appris sur le terrain contrairement à la seconde B qui a suivi son apprentissage sans interruption, en plus d'avoir de meilleurs résultats. Pendant cette période, les apprentis héros ont perfectionné leur alter en inventant des attaques spéciales qui leur ressemblent.

La fin de l'année approche à grands pas. C'est l'occasion pour nous de voir où en sont nos héros. Du côté de Midoriya Izuku, un changement s'opère : des échos avec le One for All, l'alter suprême, se révèlent. Grâce à ça, il a un aperçu du lien entre One for All et All for One. Pour le moment, Deku peut utiliser 20 % seulement de son Alter. Pourtant, il a bien progressé en s'appropriant le One for All avec le style coup de pied et le Air Force.

Le studio aux commandes de la série n'a pas changé : Bones. En termes d'animation, ça s'annonce correct dans l'ensemble, avec ici et là des envolées sublimes lors de certains combats, comme celui opposant Endeavor et Brainless, ou encore les scènes où Tenya effectue son épreuve. Globalement, c'est un très bon début de série. Tout y est : humour, combats explosifs, stratégie, frustration, pièges psychologiques et surtout de l'entraide. Le point noir en revanche est le manque d'enjeux. Pour le moment, ils se font discrets (peut-être un peu trop), mais patience, l'histoire, si l'on en croit le manga, en réserve des maousses sous peu...

Agnès André

LOVE, DEATH + ROBOTS VOLUME 2



État de l'art d'une certaine SF

Plus court que le volume 1, ce volume 2 de *Love, Death + Robots* s'éloigne parfois de la thématique initiale pour nous proposer un panorama animé de la science-fiction récente, ou non. Avec quelques déchets, mais également de petits bijoux.

Si vous aimez la littérature de science-fiction anglo-saxonne, il est une anthologie sur Netflix qui est incontournable dans ce domaine : *Love, Death + Robots*. Le principe de la première saison (disponible depuis 2019) est assez simple : demander à différentes équipes d'animation d'illustrer par des courts-métrages des nouvelles de science-fiction parlant comme le titre l'indique d'amour, de mort et de robots. Comme toute bonne anthologie de SF, *Love, Death + Robots* a eu droit à un volume 2 disponible depuis le 14 mai sur le même service de vidéo à la demande. Et toujours chapeauté par le même réalisateur, Tim Miller (*Deadpool*, *Terminator Dark Fate*). En revanche, si l'ensemble des auteurs à l'origine des nouvelles mélange aussi bien les textes plus anciens (comme ceux de J. G. Ballard « *The Drowned Giant* » ou de Harlan Ellison « *Life Hutch* ») que plus récents (comme Rich Larson avec

© 2021, Netflix

« *Ice* »), ces huit épisodes s'éloignent de la thématique initiale. « *The Tall grass* » inspiré d'un texte de Joe R. Lansdale, connu surtout pour sa série de polars *Hap and Leonard*, relève même plus du fantastique que de la science-fiction pure. Seul « Snow in the desert » combine les trois éléments et devient visuellement un véritable petit bijou, même si la trame reste très classique.

D'autres épisodes, comme « Automated Customer Service » inspiré de John Scalzi (qui avait déjà inspiré deux courts du volume précédents) ou « All Through the House » inspiré de Joachim Heijndermans, jouent la carte de l'humour plus ou moins noir. L'immortalité et la peur de la différence vont se retrouver au cœur d'autres histoires comme « Pop Squad », l'un des plus épisodes les plus émouvants de cette saison, dans « Ice » et « The Drowned Giant ».

Ce second volume reste très inégal tant du côté de l'animation que des choix

scénaristiques. Ainsi, avec « Ice », Robert Valley ne renouvelle pas l'éblouissement de « Zima Blue » dans le premier volume, et « Life Hutch » semble bien terne par rapport aux sept autres. Mais, plus court, il remplit son rôle, celui de proposer une animation variée à qui veut savourer ou découvrir de bonnes histoires de science-fiction. Faudra-t-il attendre la saison 3 pour y découvrir des autrices ou des plumes hors du monde anglo-saxon ?

Stéphanie Chaptal

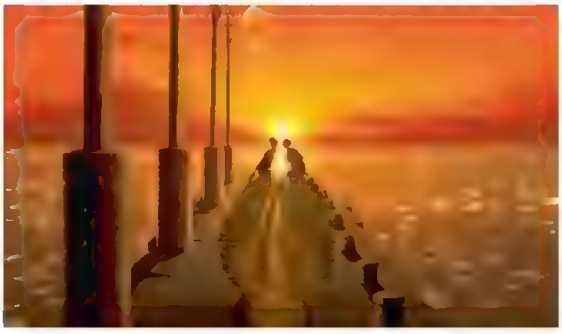
ON A VU...

RIDE YOUR WAVE

Les vagues de l'âme

***Ride Your Wave* surfe sur plusieurs genres avec une égale délicatesse : comédie romantique, récit du deuil insurmontable, conte fantastique... En compétition officielle à Annecy en 2019, le film arrive enfin sur nos plages et dans nos salles à l'entrée de l'été. Un rafraîchissement bienvenu.**

Réalisateur chevronné et polyvalent, Masaaki Yuasa alterne séries et films avec un appétit créatif évident. On a vu son nom récemment sur des productions aussi différentes que *Japan Sinks* et *Devilman Crybaby* sur Netflix. Voici que nous arrive enfin son dernier film présenté à Annecy en 2019, *Ride Your Wave*, sous l'étendard du studio qu'il a cofondé, Science Saru (voir « Séance Studio » p. 116), dont il a quitté la présidence en mars 2020 pour mieux se concentrer sur ses projets. *Ride Your Wave* raconte la romance tragique entre Hinako, jeune femme amoureuse du surf, et Minato, jeune pompier charmant, qui vivent dans une petite ville côtière du Japon. Un jour, le second sauve la première des flammes. En retour, Hinako initie Minato au surf et commence alors pour eux une intense histoire d'amour composée de jolies scénettes saupoudrées d'une mélodie sirupeuse et entêtante. Sauf que le malheur n'est pas loin. Un soir, Minato se noie en essayant de sauver des nageurs inconscients. Le film bascule alors sur son vrai sujet :



©Ride Your Wave Film Partners

comment surmonter la vague du deuil qui engloutit Hinako ? Une part de la réponse prend une forme fantastique : l'esprit minéral de Minato lui apparaît quand elle fredonne leur chanson fétiche, en mode Ponyo dans son petit seau coloré. Ce retour fantastique lui permet de prolonger son dialogue fusionnel avec son amoureux, et la prépare en douceur à l'ultime séparation. Si le récit reste collé à la jeune femme en deuil, Yoko, la jeune sœur de Minato au cœur barricadé derrière un caractère sec et intransigeant, et Wasabi, le jeune collègue bien trop tendre de Minato, maintiennent Hinako dans le monde en prenant ses affirmations hallucinées avec bienveillance. Ils la soutiennent et peuvent aller jusqu'à la secouer. La dimension fantastique croissante dans le récit illustre le point de vue du réalisateur : contre le malheur, l'imaginaire est un secours indispensable.

Ici, l'eau est l'élément central de l'histoire : elle est tour à tour territoire de conquête, de séduction, de fusion ; puis de deuil, de consolation ; et enfin, de libération.
Une touchante histoire d'amour, de deuil et d'amitié, qui donne envie de se donner la main en nageant au milieu des imposants et placides bélugas. *Ride Your Wave*, en français « prends ta vague », peut se comprendre dans plusieurs sens : le littéral, qui marque la naissance du couple Hinako/Minato dans leur danse sur les crêtes ; et le figuré, surmonter l'épreuve pour retrouver une mer apaisée. Enfin, clin d'œil aux japonisants parmi vous qui remarqueront que Minato signifie « port » en japonais.
Nous vous laissons méditer là-dessus en attendant le prochain rouleau…

Sébastien Célimon

INVINCIBLE

The Boys version animée

S'inspirant du double succès de *Walking Dead* et de *The Boys*, Amazon a adapté un autre comics de Robert Kirkman : *Invincible*. Sous ses dehors guillerets et colorés, cette série met à mal l'*American way of life* et le mythe du héros, avec un petit goût de réchauffé.

S'inspirant du double succès de *The Walking Dead* (et ses multiples séries dérivées) et de son adaptation de *The Boys* (BD de Garth Ennis et Darick Robertson), Amazon Prime a fait appel au créateur du comics *The Walking Dead* pour adapter un autre de ses titres à succès à l'écran. Ce coup-ci, la série choisie est sa propre déconstruction du mythe du super-héros, parue chez Image Comics de 2003 à 2018, *Invincible*. Avec une première saison terminée, et deux autres déjà programmées, le moins que l'on puisse dire est que le service de VOD croit en la série. Et la dote au passage d'un casting voix de luxe en VO : Steven Yeun

D.R

dans le rôle de Mark Grayson, le personnage titre, Sandra Oh et JK Simmons pour ses parents, mais également Mark Hamill, Clancy Brown, Mahershala Ali, Zachary Quinto ou Zazie Beetz.

Que vaut-elle ? Avez-vous déjà lu *Invincible* ? Si vous ne l'avez pas déjà lu, vous allez trouver un monde assez similaire à la base de *The Boys* avec plusieurs équipes gouvernementales de super-héros au passif plus ou moins net. Dans cet univers, le jeune Mark Grayson, fils d'Omni-man (la version locale de Superman, origine extraterrestre incluse) commence à acquérir ses pouvoirs et devenir un héros de son côté. Comment balancera-t-il sa vie super-héroïque et sa vie de lycéen ? Comment gérera-t-il sa petite amie et des missions aux quatre coins du système solaire ? Mais *Invincible* n'est pas aussi gentillet que ça. Si la série a un avertissement la réservant aux plus de 18 ans, ce n'est pas sans raison. Ne vous fiez pas aux couleurs vives et aux dessins plutôt joyeux. *Invincible* est aussi sordide que la version comics de *The Boys*, et la série animée nettement plus sanglante et gore que sa cousine en images réelles. Et au-delà des déboires d'un adolescent, il y a une véritable guerre qui se joue en coulisses qui touche au plus près la famille de Mark. Au risque de la déchirer ? Si vous avez déjà lu la série, vous serez en terrain connu, à ceci près que l'histoire est nettement plus directe et que certains personnages ultra secondaires comme Damien Darkblood y jouent un rôle plus proéminent et moins stupide que dans le comics. Si vous aimez quand une série abat les légendes de la pop culture américaine et que *The Boys* vous a laissé un goût de trop peu, foncez sur *Invincible*. Sinon, ne vous forcez pas. C'est plaisant, mais sans plus.

Stéphanie Chaptal

ON A VU...

TO YOUR ETERNITY

C'est l'histoire de la vie

« C'est à l'épreuve de la réalité que je saurai ce que je suis... Voilà pourquoi mon voyage commence. »
Le manga *To Your Eternity* (« vers ton immortalité » en VO) est une œuvre incontournable du marché manga, de celles qui ne demandent pas leur chemin aux lecteurs.

L'éditeur Pika a bien saisi l'enjeu puisque le titre profite d'une prépublication en simulpub.
Il faut dire que ce récit de Yoshitoki Ôima n'est pas du genre à dormir tout en bas d'une PAL[1].
Après l'émouvant drame social *A Silent Voice* mais aussi l'adaptation de *Mardock Scramble*, l'autrice continue d'affronter la mort avec une quête initiatique fantastique dans laquelle on assiste à l'évolution d'une mystérieuse forme de vie baptisée Imm. D'une sphère anodine déposée par un anonyme, Imm peut devenir ce qu'il touche : d'abord la roche, puis sa mousse. Alors quand les hivers s'enchaînent, c'est au tour d'un loup blessé de croiser sa route. Nature, animale, humaine, l'entité passe du trop-vide au trop-plein, son immortalité servant de rempart à toutes les épreuves. D'abord sans conscience, Imm évolue au gré des rencontres, croisant les figures de la maternité ou du grand frère. Il éprouve alors ses premiers sentiments, ses premières émotions. Mais cet apprentissage a un coût : tout ce qu'Imm obtient, il doit le payer[2].
Ainsi, l'obtention d'une conscience lui fait aussi subir le poids d'une perte ou l'amène à mentir dès lors qu'il maîtrise la parole. La mort est à la fois quelque chose à fuir (Imm est traqué) et une expérience qu'il côtoie (perte des proches) sans la vivre (immortalité). « *Quelle sens donner à la vie si elle ne se termine jamais.* »[2]

« NE PAS POUVOIR MOURIR, QUELLE MALCHANCE... »

Il est évident que *To Your Eternity* est un *anime* de qualité grâce au matériel d'origine.

© Yoshitoki Ôima - Kodansha Comics / NHK - NEP

Pour autant, tout aussi excellents soient-ils, des titres tels que *La Voie du Tablier, 7 Seeds* ou *Levius* n'ont pas profité d'un soin à la hauteur de leur enjeu. Alors quand on observe le portage de *To Your Eternity*, quel plaisir de constater le souci du staff de conserver la moelle de l'œuvre, sans être fainéant ou limité dans la mise en scène. Le studio Brain's Base, qui reprend du poil de la bête depuis *Stranger/ Case*, livre avec *To Your Eternity* un travail relativement soigné. Cela se ressent d'abord dans le montage, capable d'unir mouchoir et visage quand la mort traverse l'écran sur une vibrante mélodie de Ryou Kawasaki (*Shoukoku no Altair*). Puis dans l'animation qui, si elle présente des carences, se permet de beaux instants de bravoure, comme lorsque l'entité (alors humaine) reconstitue son corps. En matière d'action, nous sommes également rassurés grâce au talent du « *duo de Naruto* », Masahiko Murata (réalisateur) et Koji Yabuno (chara-design et excellent animateur). Ces deux anciens *shinobi* n'auront peut-être pas toutes les ressources (humaines) nécessaires pour épater la galerie, mais ils ont assez d'expérience et de talent pour souligner les actes forts du titre. *To Your Eternity* étant une histoire protéiforme (elle mériterait un omnibus[3]), elle demande une grosse bible et une très bonne digestion de la narration. En attendant la conclusion, l'adaptation s'avère tout à fait honorable.

Bruno de la Cruz

1. Pile (d'œuvres).
2. Règle nº 2 : La mort définitive d'une personnalité absorbée par Imm intervient si ce dernier oublie ledit personnage.
3. D'ailleurs, les couvertures du manga proposent des visions de personnages s'ils avaient fait d'autres choix ! Pour avoir une analyse détaillée de l'œuvre, lire *AnimeLand Hors Série Manga 1*.

LES MITCHELL CONTRE LES MACHINES

De l'hyperconnexion au rapprochement familial

Entre créativité artistique totalement déjantée et parabole gentillette sur le besoin de reconnexion familiale sans intermédiaire technologique, le dernier-né de Sony Pictures Animation est une comédie familiale bon enfant et rythmée, malgré quelques longueurs.

Dans la lignée de *Tempête de boulettes géantes*, le film *Les Mitchell contre les machines* coche toutes les cases de la comédie familiale dans la forme particulièrement déjantée et dans le fond, au contraire, pleine de conformisme et de bons sentiments. Après une production compliquée par la pandémie mondiale, le film a évité à l'heure où nous mettons sous presse la sortie en salle pour se faire distribuer par Netflix le 30 avril dernier. Espérons qu'il soit néanmoins un jour visible sur grand écran pour bénéficier au mieux de toutes les trouvailles visuelles qu'il présente.

En effet, même si le cœur du film est de l'animation 3D traditionnelle (comme le fameux *Tempête* sus-cité), il y superpose des gribouillis en 2D, similaires aux emojis et autres stickers que l'on peut voir en post Instagram,

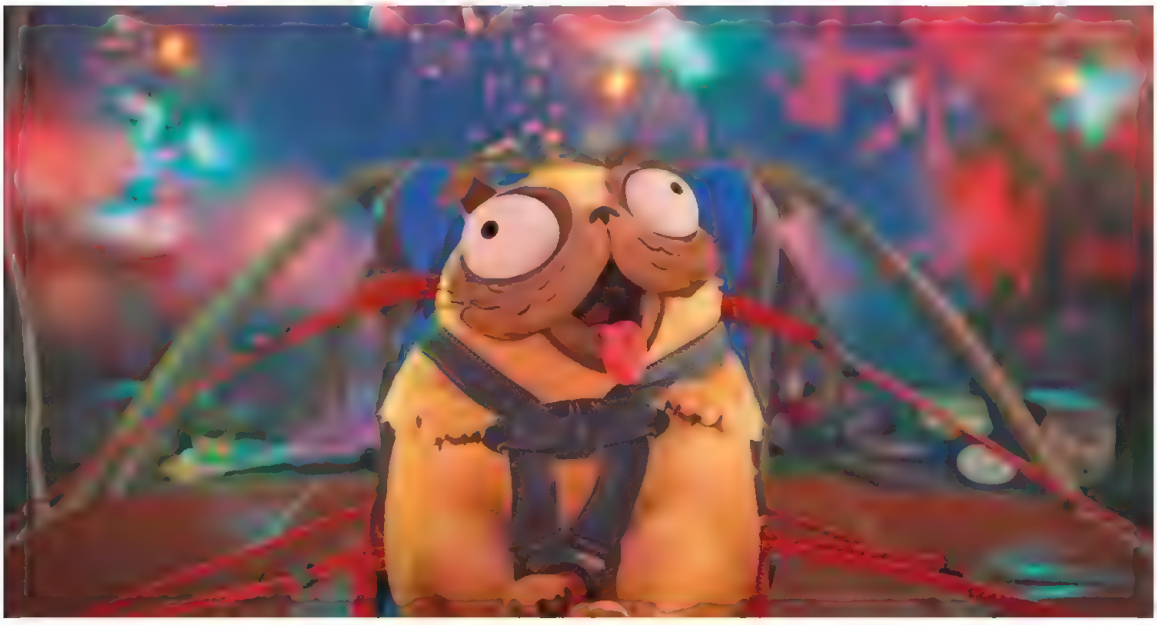
©2021, Sony Animation/Netflix

en filtre Tiktok ou pour agrémenter les vidéos YouTube. Il y ajoute également des prises de vue réelles (soit insérées en photo dans le reste du dessin, soit de véritables petites vidéos s'intercalant avec le reste).

DES BONS SENTIMENTS À 1 000 À L'HEURE

Au-delà de la technique, que raconte *Les Mitchell contre les machines* ? Un road trip à travers les États-Unis d'une famille dysfonctionnelle où parents et enfants hyperconnectés ne se comprennent plus. Ils vont profiter du départ de la fille aînée pour la fac pour essayer de renouer des liens, alors que les machines se révoltent et que PAL, une assistante vocale installée sur une multitude d'objets, ne décide de se débarrasser de l'humanité. Si l'histoire multiplie les clins d'œil transgénérationnels, jusqu'à ressusciter les Furbies, ou appelle le créateur de PAL Mark et l'affuble d'un hoodie en donnant un logo blanc et bleu à sa société, elle reste au final très propre sur elle. La famille, maladroite dans ses gestes comme dans l'expression de ses sentiments, arrivera à se ressouder, et les différents membres réapprendront à vivre ensemble, et surtout à exprimer plus facilement leurs sentiments. Sans intermédiaire technologique. Tout est bien qui finit bien et même le chien benêt a son rôle à jouer pour sauver le monde et s'en sort sans bobo, malgré quelques cascades méritoires. Le tout sur l'air de « Ma Ya Hi » de Dan Balan, seule réelle violence sonore du film.

Stéphanie Chaptal



D'ARTAGNAN ET LES 3 MOUSQUETAIRES

Un pour tous et tous pour un...

La sortie au cinéma le 11 août prochain du film d'animation en 3D marque aussi le 40e anniversaire de cette série phare des années 1980. Hispano-japonaise s'il vous plaît, c'est l'occasion de se replonger dans cette adaptation qui a du chien...

Grâce au distributeur français du moment Bruno René Huchez de la société IDDH (importateur de *Capitaine Flam, X-Or, Albator 84*...), *Les Trois Mousquetaires* première version est diffusé en France le 12 septembre 1984 dans l'émission jeunesse *Vitamines* sur TF1. Après *Rody la petit cid*, il s'agit de la première série anthropomorphique en Espagne et la seconde série coproduite entre le créateur Claudio Biern Boyd, patron de BRB Internacional, et la Nippon Animation, spécialisée dans l'adaptation de romans occidentaux (*Princesse Sarah, Tom Sawyer*...). La série remporte un grand succès en France et les produits dérivés sont légion (album de vignettes, BD, puzzles, figurines...). On peut même retrouver depuis 2003 l'intégralité des 26 épisodes en version remasterisée (image et son) chez IDP Vidéo. Le doublage de haute facture a largement contribué au succès de la série.

POUR CROISER LE FER....

Les studios Apolo Films, producteurs de *D'Artagnan et les Trois Mousquetaires* sont basés à Pampelune en Espagne. *D'Artagnan*

©2021 Apolo Films All rights reserved

est très librement inspiré de *Snoopy* dont Claudio Biern Boyd était fan et lisait les BD enfant. Le projet de long-métrage en 3D CGI n'est pas coproduit avec les Japonais mais le graphisme reste très proche des dessins d'origine de Schuichi Seki. Le passage de la 2D à la 3D, fait extrêmement rare, ne choque pas et apporte même peut être plus d'angles et de consistance à des personnages dont le rendu était plus plat dans l'ancienne version. La fameuse scène durant laquelle D'Artagnan découpe une pomme en mille morceaux avec son épée a même été conservée. Le scénario a été confié à Doug Langdale (*Kung Fu Panda, Tortues Ninja 2012, Scooby-Doo...)* et colle encore plus au roman. Des flashbacks en 2D ont été repris de la série originelle. Pour la version française, on a conservé le premier générique iconique car il n'a pas pris une ride. L'esprit attachant de la bande originale et originelle des frères De Angelis a été conservé. Toni Garcia réalise ici son premier film qui est bien dynamique. Le dosage entre action, réflexion et émotions, mais aussi les coups de théâtre et les drames, sont particulièrement réussis. Le rôle de Constance et sa romance avec D'Artagnan apparaissent plus fouillés. Elle n'est plus en retrait et part également au combat si besoin. Milady a été bien plus travaillée et modernisée aussi, portant un costume assez proche de Catwoman – choix cabotin amusant et moderne. Une (re)découverte bienvenue au cœur de l'été.

Rui Pascoal

LUCA

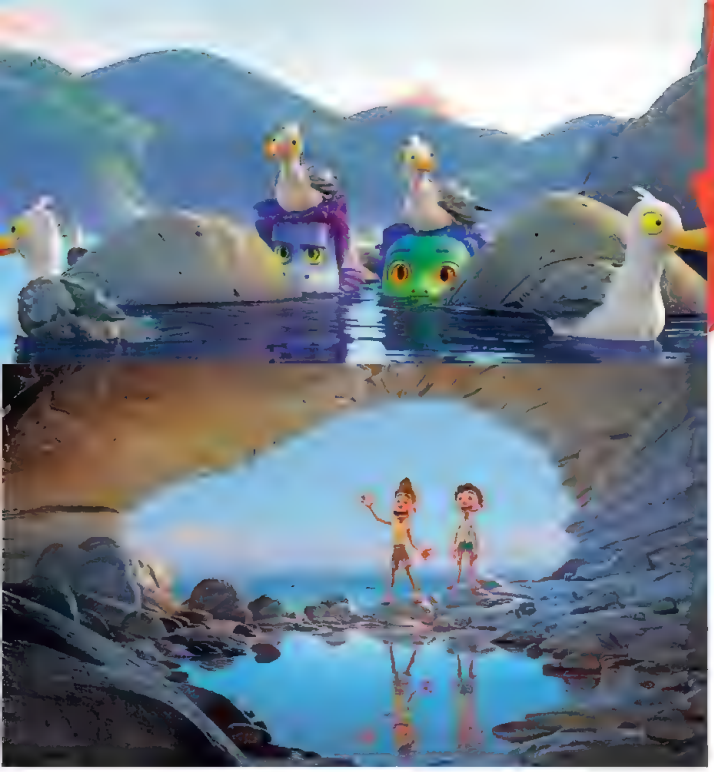
Silencio, Bruno !

Deuxième long-métrage Pixar en six mois après *Soul*, *Luca* est une jolie ode toute simple à l'amitié dans l'Italie idéalisée du début des années 1960, un temps où la liberté se prononçait Vespa et où deux enfants réinventaient le monde avec trois morceaux de tôle, un cintre et des planches de bois.

On l'a vu dans un numéro précédent d'*AnimeLand* (le numéro 233), les Pixar se classent en plusieurs catégories. *Luca* entre dans celle de l'accomplissement personnel, aux côtés de *Ratatouille* et de *En avant*. L'histoire est simple : le jeune Luca est un triton, homme-poisson qui vit avec sa famille à proximité des côtes italiennes dans les années 1960. Un autre jeune triton, Alberto, lui apprend qu'il est possible de sortir de la mer et de découvrir le monde des hommes, ici un modeste port de pêcheurs sur la Riviera. À l'air libre, Luca et Alberto deviennent humains, mais le contact de l'eau peut révéler leur vraie nature. Le monde différent des hommes les fascine. Contre toute attente, ils deviennent les amis de la rousse Giulia, avec qui ils

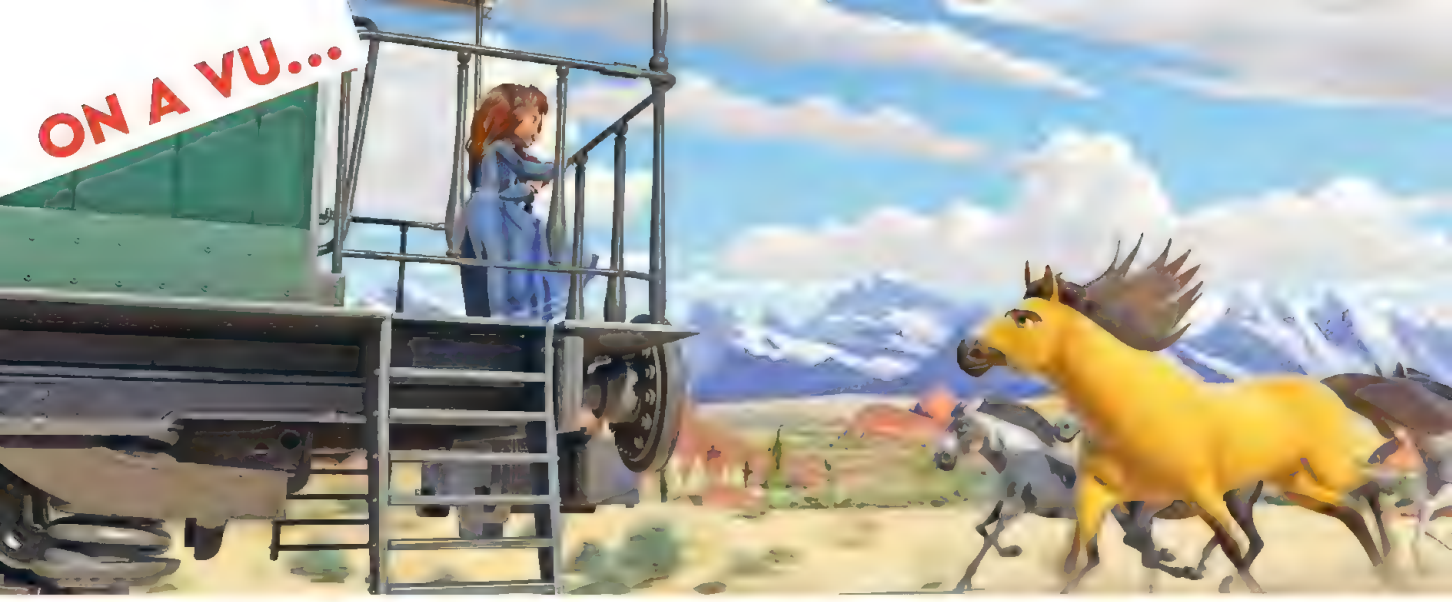
partagent la certitude de leur différence. Ils fomentent ensemble des rêves au demeurant impossibles représentés en particulier sous la forme d'un Vespa, le scooter mythique de la marque Piaggio, immortalisé dans des films classiques comme *La Dolce Vita* et *Vacances romaines*. Pour ce faire, ils vont participer à un triathlon sponsorisé par une marque de pâtes et devront affronter la version jeune

©Luca, Disney/Pixar, 2021



du cuisinier Skinner aperçu dans *Ratatouille* – même morgue et même ambition… Ode nostalgique et un brin caricaturale aux souvenirs de jeunesse forcément merveilleux, *Luca* n'est pas le Pixar le plus original (un peu de *Petite Sirène* par-ci, de *Nemo* par-là…) ni le plus ambitieux (pas de réflexion métaphysique), mais cette modestie ne nuit pas au projet, bien au contraire. Nombre de saynètes font mouche car elles sonnent juste, rappellent aux parents des épisodes partagés de leur propre jeunesse pas si lointaine, amusent les enfants qui, chose finalement assez rare chez le studio américain, se voient représentés à l'écran dans toute leur innocence, leur roublardise, leur assurance feinte et l'importance qu'ils portent aux premières amitiés absolues. Alors on pourra prendre le temps de repérer les clins d'œil les plus évidents comme les plus subtils : la figure de Tom Sawyer est convoquée ; la comédie italienne des années 1950 avec ses chocs des cultures (urbain/rural), sa rusticité, son curé à l'ancienne ; les acteurs qu'on croit deviner (Nino Manfredi ? Ou le père de Giulia qui a la tête de Tom Selleck ?) ; ou encore la photo d'un Marcello Mastroianni gominé et moustachu, grand acteur italien de l'âge d'or, qui permet d'ailleurs de situer le film au plus tôt au début des années 1960, sa période *Divorce à l'italienne*… La version française bénéficie d'ailleurs de la voix de sa fille Chiara pour la mère de Luca, Daniella. *Luca* est un Pixar touchant là où *Coco* était bouleversant. Il y avait dans le temps le Disney de Noël – et si on instaurait le Pixar de l'été ? À ce jeu, *Luca* est le meilleur choix.

Sébastien Célimon



SPIRIT : L'INDOMPTABLE

Le carrousel a remplacé les grandes chevauchées sauvages...

Portage au cinéma de la série télé qui a relancé la licence *Spirit* et non suite du film sorti il y a près de 20 ans, *Spirit : l'indomptable* est une sucrerie appliquée et reposante, bien loin de la frénésie fréquente des productions Dreamworks. Et pourquoi pas ?

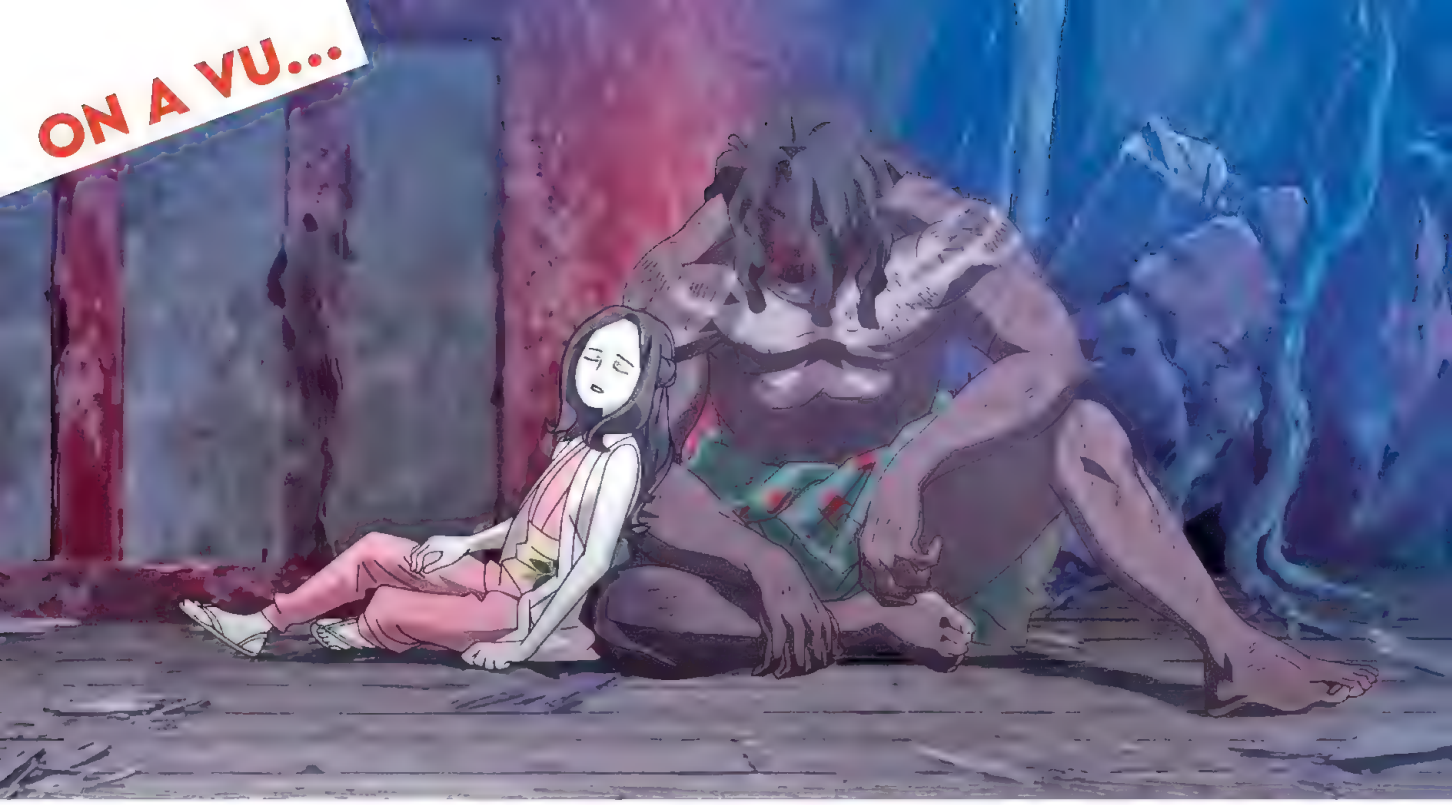
Il y a plusieurs manières d'analyser un film : soit considérer ce qui lui manque, soit se satisfaire de ce qu'il propose. Nous ferons ici les deux. À celles et ceux qui ont conservé en mémoire l'ode à la nature du premier film où le cheval Spirit parlait (avec en VO la voix de Matt Damon), situé au XIX[e] siècle : ils se souviennent de l'attitude coercitive et colonialiste de Tuniques bleues hautaines sur des chevaux et des Indiens unis dans leur désir de liberté et d'osmose. On se souvient d'un film en 2D d'une jolie facture, dernière démonstration cependant du savoir-faire traditionnel piqué à Disney, produit par le même qui, dix ans auparavant, avait œuvré chez la Grande Souris sur *La Petite Sirène*, *Aladdin* et *Le Roi lion*, auquel il emprunte des aspirations écologiques. Rien de tout cela dans la version 2021 de *Spirit*. Aujourd'hui, le mustang a perdu sa voix qui est représentée par celle d'une jeune fille attachante, Lucky Prescott, dans une Amérique à peu près contemporaine, rurale, multiraciale, idéalisée. La mère de Lucky, disparue bien trop tôt, était

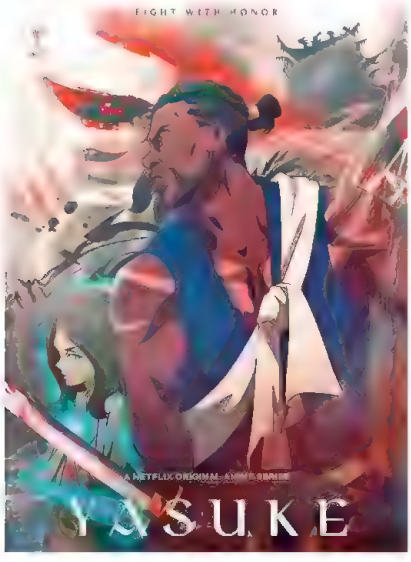
© 2021, DreamWorks Animation/Universal Pictures

une amazone un peu manouche, cavalière spectaculaire, et bien sûr son amour des chevaux s'est transmis à sa fille. Le père, pour sa part, est un homme bienveillant mais sans relief, dont on peine à comprendre comment il a pu séduire la mère de sa fille – mais sans cela, pas de petite héroïne…

Qu'à cela ne tienne, Lucky (un nom de cheval, non ?) cherche sa place dans le monde et s'appuie sur ses deux amies espiègles pour la trouver. Elles vivront toutes trois des aventures minuscules à la poursuite de voleurs de chevaux plus roublards et stupides qu'efficaces. Le tout est mis en scène avec application, dans une 3D propre mais, comme toute l'histoire, sans aspérité. Pourquoi dès lors s'intéresser à cette gentille guimauve ? Parce que, bien qu'alourdi par son cahier des charges télévisuel, il affleure dans ce film une mélancolie et une délicatesse inattendues. Le début du film donne la clé de la relation entre Lucky et Spirit : encore sauvage, le mustang court tout de même après le train où se tient la jeune fille qui lui tend la main sans peur. Tant que ce lien fonctionne, *Spirit* se regarde sans déplaisir, et comme l'explique sa coréalisatrice Elaine Bogan avec qui nous avons échangé : « *Nous avons fait ce film en y mettant tout notre cœur, soucieux d'ancrer les problématiques de Lucky dans le réel, d'où un énorme travail fait sur les voix originelles, le réalisme des dialogues, le tout avec l'appui de comédiens et comédiennes de premier plan, telle Julianne Moore ou Jake Gillenhaal.* » À cette aune, il est vrai que *Spirit* s'apprécie pour sa modestie, une approche plutôt bienvenue ces temps-ci, toujours mieux qu'une bonne grosse bataille interstellaire. À voir ?

Sébastien Célimon



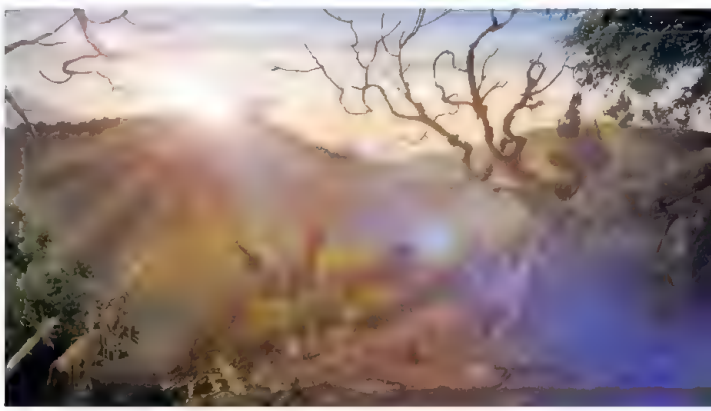


YASUKE

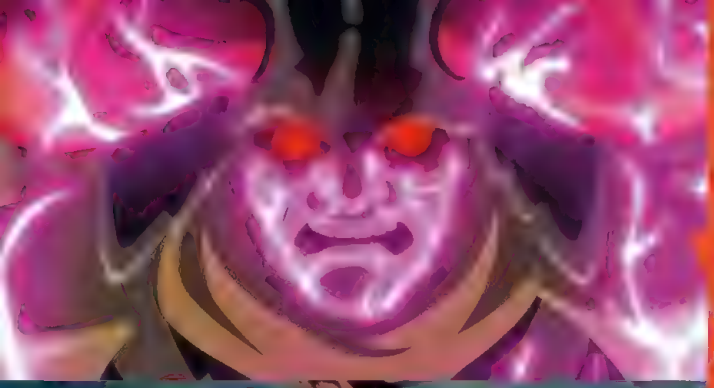
Black life à mater

Yasuke est le premier samouraï noir de l'histoire du Japon. Pour lui rendre hommage, le studio Mappa a décidé de lui offrir une aventure emplie de science-fiction. Blockbuster en perspective ?

Esclave originaire des Bakongos, vivant à l'ère Sengoku et dont le sens du devoir n'a d'égal que son talent au combat, Yasuke se fit remarquer et affranchir par le daimyo Oda Nobunaga. Gravissant les échelons jusqu'à intégrer sa garde rapprochée, sa carrière s'effondre à la défaite de ce dernier. Quelques années plus tard, devenu batelier dans un village reculé, il se fait rattraper par son passé lorsqu'Ichika, une envoûtante jeune femme prétextant la maladie de sa fille, lui demande de l'emmener chez un médecin bien particulier...
Si le récit s'inscrit dans un contexte historique précis et évoque des grands noms de cette époque, *Yasuke* est une adaptation libre qui verse très clairement dans la fiction. Ne vous attendez pas à une fresque hip-hop telle que *Samurai Champloo* a pu vous en servir. Notre rônin ne possède que sa dextérité au sabre pour se sortir de situations inextricables, et il est en permanence confronté aux forces occultes, à la magie et même à des mechas (!). L'œuvre respecte les codes les plus manichéens du bushido. Sans sombrer dans le lassant, certaines situations ont un fort goût de déjà-vu, noyées dans une orgie d'effets spéciaux et d'hémoglobine. Il est



Yasuke © 2021 LESEAN Thomas, Mappa Co., Ltd



également regrettable que les difficultés dues aux origines ethniques du premier samouraï noir ne soient abordées que de manière très superficielle.

Venant de Thomas LeSean, réalisateur et auteur noir américain connu entre autres pour *Black Dynamite* et *Cannon Busters*, on s'attendait à plus de profondeur pour son héros... En outre, il a réuni autour de lui une équipe expérimentée. Citons en particulier le character designer Takeshi Koike (*Redline*, *Lupin the third*...), qui est loin du coup d'essai sur ce thème puisqu'il avait déjà réalisé le pilote d'*Afro Samurai*. Malgré les efforts conjugués de cette équipe talentueuse, la qualité de la réalisation demeure inégale. Certains passages animés (notamment lors des combats) forcent le respect alors que d'autres sont bien statiques. Les décors, designs des personnages et effets de lumière restent convaincants. Saluons également le travail du compositeur Flying Lotus (*Carole & Tuesday*) qui nous offre une bande-son de qualité accompagnant l'action sans trop s'imposer.

Le découpage, enfin, pourra également vous perdre. Une partie de l'histoire se passant en flashbacks, les repères visuels se doivent d'être forts pour que l'ensemble reste compréhensible de tous. Hélas, ce n'est pas toujours le cas et toute votre attention sera requise pour restituer la chronologie de l'action et ce tour de passe-passe cache mal la vacuité globale du scénario.

Ne boudons pas notre plaisir ! Malgré ses nombreux défauts, *Yasuke* est une œuvre qui se laisse découvrir. La dualité des dimensions médiévale et SF peut perturber mais ce parti pris demeure un élément qui donne du relief à l'œuvre en bousculant les codes, la quête du samouraï classique s'en trouve chamboulée. Cette mini-série nous raconte une histoire complète. Elle nous présente des personnages charismatiques qui ne sont pas tous exploités dans leur pleine mesure. Gageons que si l'éventualité d'une saison 2 venait poindre à l'horizon, elle s'attacherait à les développer davantage, ainsi que la trame scénaristique, et qu'elle justifierait certains des défauts évoqués ici. Mais à l'heure où ces lignes sont rédigées, rien n'a encore filtré à ce sujet.

Wilfrid Desachy

SCIENCE SARU

Bien plus qu'un singe avec un ordinateur

Fondé en 2013 par Masaaki Yuasa et Eunyoung Choi, Science Saru est l'un des studios les plus intéressants en termes d'animation. Il parvient à concilier les techniques traditionnelles et l'innovation afin de produire des *anime* avec une équipe restreinte. Mais leur histoire commence bien avant 2013.

Masaaki Yuasa et Eunyoung Choi se sont rencontrés au studio MadHouse lors de la production de la série *Kemonozume* (2006). La jeune animatrice d'origine coréenne impressionne le vétéran qui s'était fait connaître dans le monde de l'animation par la réalisation de *Mind Game* chez Studio 4°C en 2004. Auparavant, il avait été animateur sur des séries familiales comme *Chibi Maruko-chan* (1990-92) et *Crayon Shin-chan* (depuis 1992) avant de devenir freelance. Toujours pour MadHouse, Yuasa réalise la série de SF *Kaiba* (2008) tout en explorant d'autres possibilités de financement et de techniques d'animation par le biais d'Ankama Japan.

ANKAMA JAPAN

La petite filiale de la société multimédia française recrute des talents japonais pour divers projets dont des pilotes d'*anime*. C'est au sein de cette structure que sont recrutés Yuasa Masaaki et Eunyoung Choi pour la réalisation de deux épisodes

Ping Pong © Taiyou Matsumoto Sunrise/Ping Pong The Animation Committee
Mind Game © Robot Communications/Mind Game Committee
Kemonozume © Production I.G/Kemonozume Committee
Chibi Maruko-chan © Sakura Production Co., Ltd.
Crayon Shin-chan © Yoshito Usui/Shin-Ei Animation
Kaiba © Masaaki Yuasa/Kaiba Partners
Devilman Crybaby © Go Nagai, Yu Kinutani/Devilman Crybaby Production Committee

spéciaux de la série *Wakfu : Noximilien l'Horloger et Ogrest, la Légende*. À cette occasion, le duo découvre les techniques d'animation utilisant le logiciel Flash qui permet à l'animateur de générer les images d'intervalle par ordinateur au lieu de confier la tâche à des intervallistes. Les deux épisodes comportent essentiellement des animations traditionnelles faites à la main et peu de parties en animation Flash, car ils tâtonnaient alors pour trouver le meilleur moyen de mélanger cette technologie à l'animation traditionnelle.

La production de ces épisodes a montré qu'il y avait une réelle nécessité d'avoir quelqu'un pour coordonner des équipes composées de différentes nationalités et venant de systèmes de production différents. Comme Eunyoung Choi avait déjà eu une expérience en Angleterre lors de ses études, elle était la personne la plus à même de s'occuper de la coordination de la production au sein d'Ankama Japan. Cela lui permit ensuite d'assumer le rôle de productrice et cofondatrice de Science Saru avec plus d'expérience.

Outre la découverte de nouvelles potentialités technologiques, le travail chez Ankama Japan leur ouvre les yeux sur les marchés de l'animation à l'étranger. Si autrefois les studios d'animation ne pensaient même pas à vendre à l'export, la maturation du marché intérieur et la crise économique les poussent à rechercher des relais de croissance en dehors du Japon à la fin des années 2000. C'est dans ce contexte que le duo lance une campagne de financement participatif pour le court-métrage *Kick-Heart* (2013), avant de fonder Science Saru la même année pour produire l'épisode *Food Chain*

(2014) de la série américaine *Adventure Time*. Enfin, l'expérience des épisodes de *Wakfu* leur permet de rencontrer deux animateurs espagnols qui feront partie des premiers employés de Science Saru : Abel Gongora et Juan Manuel Laguna.

PLUS QU'UN SINGE SAVANT

Yuasa Masaaki est connu pour ses autoportraits en forme de singe, *saru* en japonais, ce qui explique en partie le nom du studio. Mais la juxtaposition des termes anglais et japonais sert surtout à souligner l'hybridation des techniques qui mêle tradition japonaise et technologie occidentale, et le caractère hétéroclite des talents recrutés qui viennent de tous les pays. D'ailleurs le logo évoque à la fois l'animal et le style des cartoons des années 1930, type *Silly Symphony*.

Le petit studio commence par des travaux de prestation dont *Ping Pong the Animation* (2014) pour Tatsunoko Production, deux épisodes de *Space Dandy* (2014), des génériques et des séquences d'animation pour des projets aussi divers que *Garo* (2014-15), *Yo-kai Watch: The Movie* (2014), *Crayon Shin-chan* (2014, 2015), *Typhoon Noruda* (2015), etc. Tous ces travaux permettent de montrer leur compétence et leur fiabilité auprès de leurs pairs et des potentiels investisseurs afin de lancer des projets bien plus ambitieux de films. En seize mois, ils finalisent l'onirique *Lou et l'Île aux sirènes* et enchaînent avec le psychédélique *Night Is Short, Walk On Girl,* basée sur le roman de Tomihiko Morimi. Auparavant, Yuasa avait réalisé l'adaptation d'un autre roman du même auteur en *anime*, *The Tatami Galaxy* (2010). Les deux films sortent la même année, ce qui est plus qu'impressionnant vu la qualité des œuvres et la taille des équipes.

> “L'HYBRIDATION DES TECHNIQUES QUI MÊLE TRADITION JAPONAISE ET TECHNOLOGIE OCCIDENTALE.”

Par la suite, Science Saru entre en partenariat avec le géant américain Netflix pour plusieurs séries : une version adulte d'un vieux héros de Go Nagai, *Devilman Crybaby* (2018), et une ode au multiculturel à travers l'adaptation libre d'un roman de SF, *Japan Sinks* (2020). Un long-métrage original, *Ride Your Wave* (2019), et d'autres séries sont produites en parallèle : *Super Shiro* (2019-2020), *Keep Your Hands Off Eizouken!* (2020). La première est un spin-off de *Crayon Shin-chan* et la seconde une adaptation du manga de Sumito Ōwara. Yuasa avait découvert cette série par hasard en cherchant son nom dans Google : un commentaire d'internaute précisait qu'il devrait l'adapter en *anime*, ce qu'il a fait. Cette série met en scène trois lycéennes se lançant dans l'animation, chacune incarnant un rôle différent : réalisatrice, productrice et animatrice.

En avril 2020, Masaaki Yuasa quitte son poste de président du studio après avoir travaillé sans arrêt pendant sept ans de manière

© R de Your Wave Film Partners
©Japan Sinks, Netflix Japan 2020
©kick heart Productions IC 2012
The Night is short ©Tomihiko Morimi,KADOKAWA/NAKAME COMMITTEE
Ping Pong
©Ta you Matsumoto, Shogakukan / PingPong The Animation Committee

intense. Il laisse la place à Eunyoung Choi et se consacre à la réalisation du film *Inu-Oh*, inspiré du roman *Heike monogatari: Inu-Oh no maki* de Hideo Furukawa. Le *character design* a été confié à Taiyô Matsumoto, mangaka de *Ping Pong*.

SQUASH AND STRETCH

L'une des plus grandes originalités de Masaaki Yuasa est qu'il cherche à hybrider les traditions japonaise et occidentale. D'un côté, il sait parfaitement donner l'illusion du mouvement sans beaucoup de dessin ni d'animation, ce qui est propre à l'animation limitée à la japonaise. De l'autre, il maîtrise parfaitement le principe du *squash and stretch* qui est au cœur de l'animation américaine et des déformations dans les *cartoons*.

Dans le livre de référence *Disney Animation: The Illusion of Life* (1981), Frank Thomas et Ollie Johnston détaillent douze règles essentielles. Dans le cas du *squash and stretch*, il s'agit d'augmenter les déformations d'un objet en mouvement. Par exemple, lorsqu'une balle touche le sol, elle se comprime (*squash*), puis lorsqu'elle rebondit, sa forme s'étire (*stretch*). Ces déformations sont l'essence même de l'animation et Yuasa tend à les utiliser de manière intensive non seulement pour souligner les actions comme dans *Ping Pong*, mais surtout pour transformer totalement les personnages lors de séquences hypnotiques, qu'il s'agisse de démon comme dans *Devilman Crybaby* ou de créature fantastique plus pacifique comme dans *Lou* et *Ride Your Wave*. L'emploi de l'eau dans ces deux films permet d'accroître les effets visuels et les déformations. Et comme Flash permet de facilement créer des transformations, les équipes de Science Saru ne s'en privent pas.

Dans une interview mise en valeur sur le site du fabricant de logiciel Adobe, Eunyoung Choi précise que l'un des objectifs de Science Saru est de « *créer une nouvelle forme d'*anime *tout en conservant l'esprit et l'expressivité individuelle de l'animation traditionnelle* ». Selon elle, l'animation assistée par ordinateur ne sert pas à sublimer le style et les compétences uniques d'un animateur, mais à explorer de nouvelles pistes qui s'inspirent des expériences traditionnelles. Outre Flash, le studio utilise le logiciel After Effects pour le compositing, c'est-à-dire le montage des images (personnage, décors, effets spéciaux) pour en faire un plan unique. Là encore, le passage par Ankama Japan a été formateur. *Eizouken* exploite plus particulièrement les potentialités du compositing en mêlant des styles graphiques très différents pour distinguer les dessins des lycéennes, les séquences où elles s'imaginent dans leur univers imaginaire et le monde quotidien. Dans un sens, cet *anime* est une mise en abyme de la créativité du studio et manifeste son désir enfantin de tout essayer.

Dernier élément distinctif de Science Saru, Masaaki Yuasa aime ajouter des éléments musicaux originaux, que ce soient le beatboxing et le rap dans *Devilman Crybaby* ou les morceaux de guitare de *Lou*. Sans aller jusqu'à faire des comédies musicales ou des séquences chantées à la Disney, les projets du studio comportent des moments étonnants où les transformations des images sont synchronisées avec la musique.

Bounthavy Suvilay

FLASH OU L'ANIMATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

Créé en 1996, Macromedia Flash, ou simplement Flash, était la plate-forme dominante pour le contenu multimédia sur le Web car elle permettait d'ajouter des animations et des objets interactifs par le biais de graphiques vectoriels et de scripts. L'avantage d'une image vectorielle est de pouvoir être mise à l'échelle ou réduite à n'importe quelle résolution, sans aliasing. Il est aussi simple de lui appliquer toutes sortes de déformations que ce soient des rotations, des écrasements, des étirements, des interpolations, etc. Racheté par Adobe en 2005, l'utilisation du logiciel décline après 2010 lorsqu'Apple décide de ne plus l'inclure sur ses machines et de privilégier le HTML5. Si Flash Player n'est plus supporté par les navigateurs depuis 2020, le logiciel continue d'exister sous le nom d'Adobe Animate et sert à créer des animations tout en réduisant le temps de production.

LE MONDE DE L'ANIMATION EN PLEURS

Trois artistes dans la légende

Yasuo Otsuka, Osamu Kobayashi, Shunsuke Kikuchi : trois grands noms de l'animation sont partis ces derniers mois. À notre modeste niveau, *AnimeLand* leur rend hommage.

YASUO OTSUKA (1931 - 2021)

Il faudrait plusieurs numéros d'*AnimeLand* pour narrer la vie de Yasuo Otsuka (lire son interview dans *AnimeLand Hors-série* n° 3) et détailler son poids sur l'industrie japonaise. Celui que Isao Takahata et Hayao Miyazaki présentaient comme leur mentor (et appui syndical) est aussi l'un des meilleurs animateurs du milieu. D'abord fonctionnaire, il rejoint Toei aux débuts des années 1950 avant de migrer vers A Pro et Nippon Animation, signant des séquences d'anthologie sur *Conan, le fils du futur* ou *Le Château de Cagliostro*. Surtout, il est reconnu comme un technicien ayant affiné le concept dit de « money shot » : jouer du rythme de l'animation pour proposer des séquences plus impressionnantes contrebalançant avec des *cuts* économiques. En somme, il a fabriqué l'unicité de l'animation japonaise. Grand amoureux de véhicules de guerre et pédagogue, il a enseigné l'animation dans des écoles, influant sur la destinée de futurs grands tels Yoshifumi Kondo, Yoshiyuki Sadamoto ou Gisaburo Sugii... Immortel.

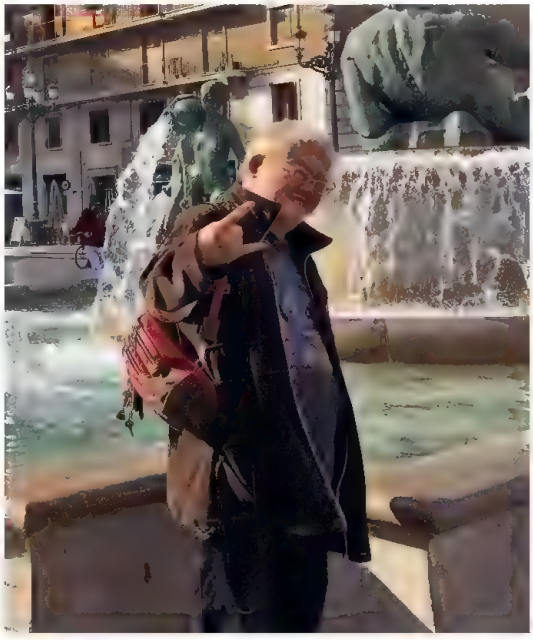
L'anecdote : la fameuse Fiat 500 de *Lupin III* appartenait à Yasuo Otsuka. L'animateur avait bien fait marrer ses collègues en se perdant en pleine campagne avec !

DR

OSAMU KOBAYASHI (1964-2021)

Peut-être moins connu des observateurs, Osamu Kobayashi (lire son interview dans *AnimeLand* n° 170) est pourtant un artiste à l'identité on ne peut plus singulière (regardez *Panty & Stocking with Galterbelt* 5 et *Kemonozume* 7) dans un milieu visuellement très codifié. Avant de percer dans l'animation et d'y laisser son empreinte, ce Tokyoïte a travaillé dans la publicité et le jeu vidéo (designer sur *Dragon Heavens* et l'excellent RPG *Grandia*). En qualité de fan de rock (sa guitare n'est jamais bien loin) et artiste cool, il était le talent idoine pour adapter avec maestria *Beck* (manga qui l'a fait pleurer) puis *Paradise Kiss*. Président des fan-clubs de Yoshinori Kanada et Osamu Kobayashi (l'homonyme vétéran), cette personne très appréciée dans le milieu ne laissa personne indifférent, s'attirant les foudres des fans de *Gurren Lagann* suite à son épisode 4. Gentil comme pas deux, il est parti à 57 ans sans s'apitoyer sur les réseaux sociaux qu'il arrosait par ailleurs d'anecdotes. Digne, son message d'adieu sur Twitter – rédigé par son frère Makoto Koayashi, mecha-designers de *Giant Robo* et de *Gundam ZZ* – était signé de « *l'éternel [jeune homme] de 23 ans* ». Unique.

Le conseil AnimeLand : c'est grâce au dôjin de son frère, validé par Kanada, qu'il est intervenu sur l'*anime Birth*.



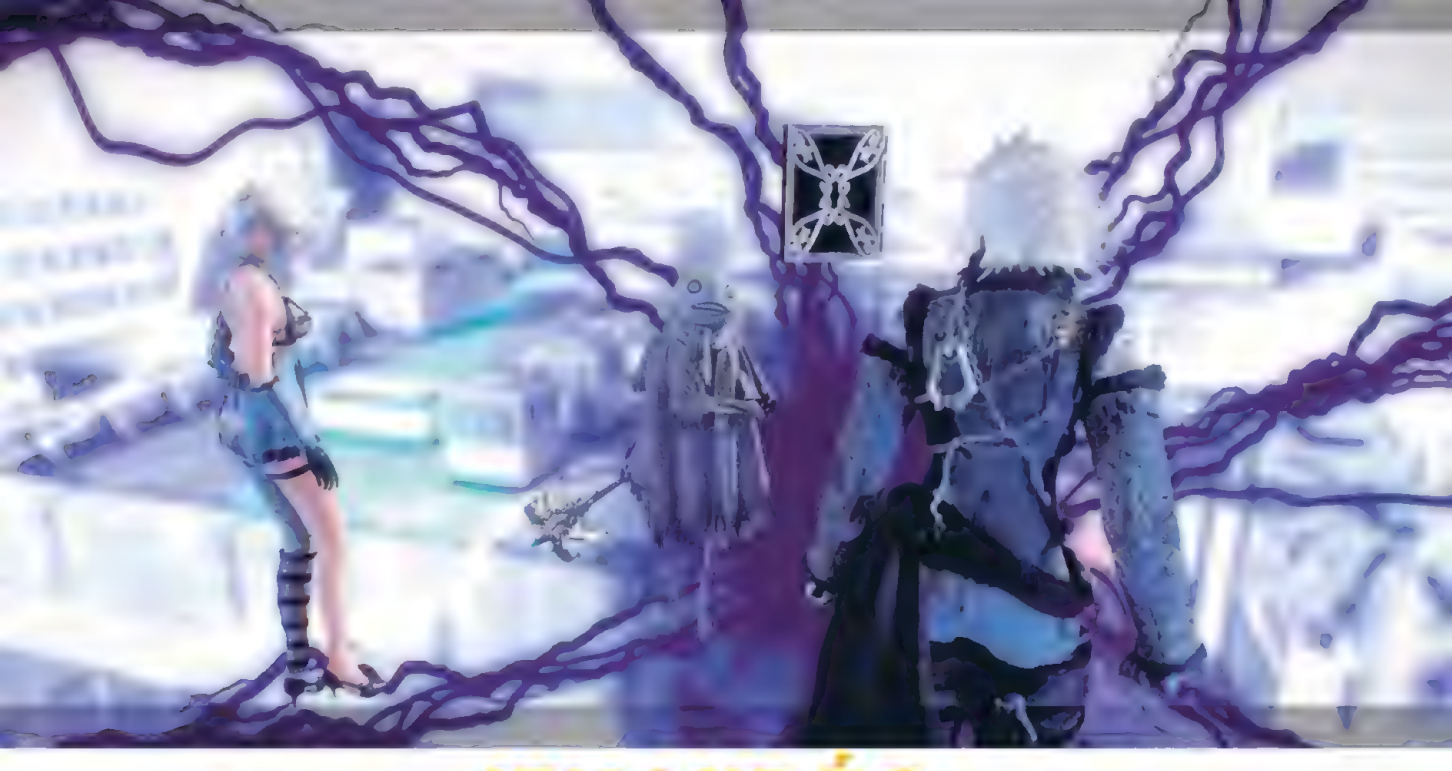
"OTSUKA A FABRIQUÉ L'UNICITÉ DE L'ANIMATION JAPONAISE."

SHUNSUKE KIKUCHI (1931-2021)

La grandeur d'un artiste ne se mesure pas toujours à sa popularité, mais l'héritage musical de Shunsuke Kikuchi parle de lui-même. En intervenant sur plus de 500 œuvres, il a marqué des générations entières de spectateurs, certains s'intéressant à l'*anime* uniquement si le compositeur est de la partie ! Il participe aux films de *Gamera* au moment de rentrer chez Toei, mais aussi et surtout l'anthologique série *Kamen Rider*. Si son nom au Japon reste fortement attaché à *Doraemon* (dont il a signé le thème du premier opening), *Casshern* ou *Tiger Mask*, Kikuchi obtiendra une renommée mondiale avec l'adaptation de *Grendizer* et, surtout, *Dragon Ball Z*. Ses compositions lancinantes accompagnaient à merveille la technicité et la démesure des combats. Inoubliable.

Astuce : relire l'article en écoutant *Pawâ o Kure*.

Bruno de la Cruz



JEU VIDÉO : NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

SAME PLAYER SHOOT AGAIN

Sorti dans l'indifférence il y a dix ans face à un *Final Fantasy XIII* bien plus rutilant sur le plan technique et bien plus soutenu en communication, *NieR* premier du nom est néanmoins devenu culte auprès d'une petite communauté d'amateurs d'A-RPG qui a su dépasser les apparences.

Après l'énorme succès de sa suite, *NieR Automata* en 2017, *NieR Replicant* revient aujourd'hui en version remasterisée pour une seconde chance plus que méritée. Depuis la série *Drakengard* (dont *NieR* est un spin-off), la particularité des jeux de Yoko Taro (car oui, ce sont clairement des jeux d'auteur) est de proposer plusieurs fins et de multiplier ainsi les points de vue. *NieR Replicant* ne déroge pas à la règle et demande plusieurs runs pour arriver jusqu'à la fin E, la véritable de l'histoire.

ILLUSTRATION DE LA BANALE ABSURDITÉ DE LA GUERRE

Si la forme surprend, elle se justifie par ses recontextualisations. Par exemple, lors du premier run, battre nos ennemis a quelque chose de naturellement cathartique. Lors du second run, le point de vue des antagonistes se rajoute par-dessus celui des héros et remet alors en question la catharsis précédemment ressentie. Le jeu nous fait agir pour mieux questionner ces actes ensuite et cela ne fonctionne que parce que c'est amené en deux temps. Un procédé qu'on retrouve aussi dans *The Last of Us II*.

Ce côté expérimental (bien plus encore dans les jeux de Yoko Taro que dans le blockbuster du studio Naughty Dog) se retrouve à tous les niveaux dans le jeu qui mélange RPG, shoot'em up et visual novel. Un ovni donc, mais un ovni étrangement équilibré, fascinant et doté d'une puissance émotionnelle rare. Indispensable donc.

Pa Ming Chiu

DR

JEU VIDÉO : RESIDENT EVIL VIIIAGE

VILLAGE PEOPLE

Faisant suite à *Resident Evil VII* avec lequel il constitue un arc scénaristique complet, *Resident Evil VIIIage* (notons le joli jeu de typographie dans le titre) en reprend la même vue FPS et la même structure narrative. Ici aussi, le jeu s'amuse à brouiller les pistes et à désarçonner le joueur qui devra attendre quelques heures avant de vraiment se sentir dans un *Resident Evil*.

La vue à la première personne fait polémique depuis l'épisode *VII*, la vue traditionnelle de la licence étant à la troisième personne. Celle-ci induit une autre façon de mettre en scène les cinématiques (nombreuses), et si ces dernières ont le mérite d'être plus immersives et de s'enchaîner sans coupure avec l'action, elles sont un challenge pour la lisibilité dès que ça bouge beaucoup. Mais force est de reconnaître que les animateurs s'en sont à nouveau pas mal sortis ici. Les scènes où notre héros prend des coups ou tombe dans des gouffres (ça lui arrive souvent) restent limpides, grâce à une caméra qui a le bon goût de ne jamais être trop shaky. Rien qui ne contrarie donc une expérience définitivement orientée train-fantôme.

C'EST LA FÊTE AU VILLAGE

Un peu moins oppressant que son prédécesseur, *VIIIage* joue plus la carte de la fascination et du mystère. Tous les codes de l'horreur gothique sont convoqués ici, et il faut non seulement en saluer la direction artistique somptueuse mais aussi les modélisations d'un très haut niveau. Pour le reste, on a les mêmes qualités (de vrais frissons par moments, la gestion du stuff) et défauts (un héros jamais attachant, un level design discutable, des incohérences – même si certaines sont justifiées à la fin ici) que dans le *VII*, mais on choisira de voir le verre à moitié plein grâce à quelques fulgurances bien marquantes.

Pa Ming Chiu

JEU VIDÉO : SCARLET NEXUS

NO FUTURE

Réfléchissant à la manière de faire quelque chose de nouveau et rafraîchissant en RPG, les concepteurs de *Scarlet Nexus* ont eu l'idée, pour les citer, d'un « Brainpunk Action RPG ». On retrouve donc ici des motifs récurrents du cyberpunk associés à une thématique principale forte : le pouvoir du cerveau.

Commençons par une courte définition : les motifs usuels du cyberpunk sont l'utilisation moralement discutable de la technologie, une mégalopole étouffante et les minorités en rébellion contre la société.

Dans le futur, les cerveaux sont connectés à un immense network proposant divers services, le Psynet. L'histoire se base sur les problèmes qu'entraîne cette connexion entre tous les esprits et interroge en sous-texte nos rapports aux réseaux sociaux. Le titre, qui signifie « connexion rouge », fait référence au fil rouge du destin qui relie les personnes entre elles. Une métaphore qui s'exprime visuellement à travers les « tubes » qui apparaissent dans le dos des personnages lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs. Outre la critique sociétale de fond, il faut bien une menace concrète à affronter. Celle-ci prend la forme de mystérieuses créatures, nommées les Others (dont les designs volontairement étranges et décalés sont signés par l'artiste surréaliste Masakazu Yamashiro), qui chassent les humains pour

© Lucasfilm Ltd / © Motive / © Industrial Light & Magic / © Electronic Arts

leurs cerveaux. Un corps d'élite capable d'utiliser des pouvoirs psychiques, l'OSF, est alors créé pour les combattre et c'est cette unité que vont rejoindre nos jeunes héros, Yuito Sumeragi et Kasane Randal (dont on choisit le point de vue au démarrage). Pour raconter toute l'histoire, on a droit à des cinématiques sublimes et très bien mises en scène (dont celle d'introduction), malheureusement trop rares, la grande majorité de la narration se déroulant via des images fixes façon visual novel/web comic.

ET TECHNIQUEMENT ?

À l'instar de *God Eater* et de *Code Vein*, on reste dans les canons typiques du *shônen* manga en termes de design, malgré tout ce qui se passe à l'écran. Si le jeu est juste en 30 FPS/Full HD sur Xbox One et PS4, il est en 60 FPS/4K sur Xbox Series X, PS5 et PC via Steam ou Shadow (la version que nous avons testée). Le cœur du système de combat en temps réel réside dans les combos à réaliser entre les attaques au corps à corps avec le sabre de Yuito ou les couteaux de Kasane et leurs attaques psys. En outre, nos héros sont accompagnés de PNJ à qui ils peuvent emprunter momentanément des pouvoirs (feu, téléportation, etc.).
En définitive, *Scarlet Nexus* n'est peut-être pas aussi original et « rafraîchissant » que les concepteurs l'auraient voulu. Pour le fond, on a l'impression d'avoir un mix

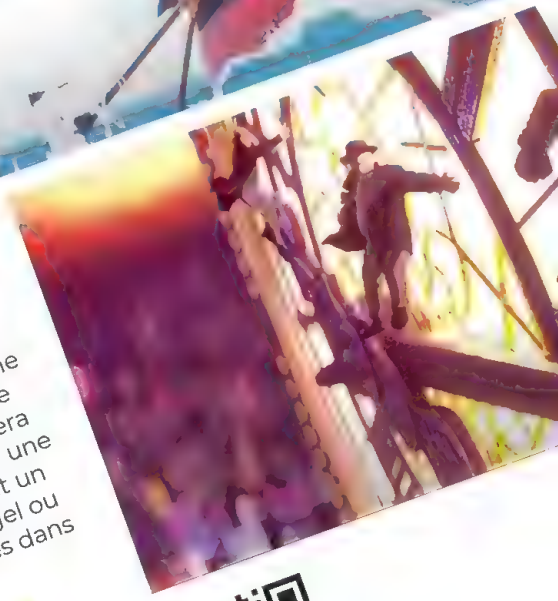
« ON RESTE DANS LES CANONS TYPIQUES DU SHÔNEN MANGA NIVEAU DESIGN, AVEC UN SUBLIME CEL-SHADING. »

mais c'est une fois de plus servi par un sublime cel-shading. La ville notamment est bluffante et très vivante avec ses nombreux panneaux publicitaires holographiques qui évoquent un Hong Kong dystopique. Le reste de la réalisation n'en est pas moins admirable, avec des personnages richement détaillés et une animation toujours fluide entre *Ghost in the Shell*, *Akira* et *Silent Hill*, et la forme a des relents de *Devil May Cry* et de *Control*. Malgré tout, l'ensemble reste plaisant à parcourir grâce au gameplay nerveux et dynamique à souhait, et l'univers devrait séduire tous les amateurs de *shônen* SF.

Pa Ming Chiu

IL ÉTAIT UNE PUB WIZZ VOUS EMMÈNE À LA CHASSE POUR HEAD & SHOULDERS

Pellicules sur pellicule, et non l'inverse



Ce nouvel épisode Communication met en avant… un shampoing antipelliculaire ! Head & Shoulders pioche dans l'animation référencée pour draguer le marché japonais et devancer la concurrence. Le résultat est excellent et on a même des témoins !

Comme le suggère notre site ami Catsuka, en regardant les premières minutes de la pub « *Chase* » de Head & Shoulders, on se croirait devant un court-métrage *Lupin*. Bon, l'ambiance n'est pas tout à fait la même puisqu'on découvre un monde urbain très moderne, mais cette course-poursuite sur les toits entre un flic et un espion rappelle fortement la traque d'un Zenigata de l'ancêtre de Maurice Leblanc. Cette chasse à l'homme nous amène ensuite à bord d'une moto sur le pont de San Francisco avant de rejoindre l'Égypte, Londres et Paris où il sera finalement arrêté avant de s'en sortir par une pirouette. Un véritable tour du monde et un spectacle qui évoque aussi Spike Spiegel ou Tom Cruise et ses incroyables cascades dans *Mission impossible*.

https://youtu.be/vsv7fk0g0Cs

LA TÊTE SUR LES ÉPAULES

Alors, quel rapport entre Head & Shoulders et cette traque ? Les pellicules bien sûr ! Ce grand écart se moque gentiment de l'espion : autant classieux et soigné soit-il, il n'a pas pensé à traiter ses pellicules ! Car les résidus ne se déposent pas uniquement sur ses épaules. L'inspecteur trouve même des traces de ces maudites pellicules près des pyramides après avoir tamisé le sable ! Contrairement aux précédents articles de la rubrique, il est plus délicat de trouver ici une morale ou un message très marqué, le parti pris étant la connivence et le délire. Ici encore,

Wizz © Quad group / Head & Shoulders 2021

l'animation continue d'être un médium moderne pour toucher une nouvelle cible et un nouveau marché puisque ce spot est produit pour le Japon. Bon point, la publicité produite en un peu plus de deux mois nous épargne la séquence massage du cuir chevelu et les – bien désuets – schémas 3D détaillant l'impact du shampoing. Contactée par nos soins, l'animatrice Juliette Brocale, chargée des layouts, trouve la stratégie intelligente : « *L'idée peut paraître incongrue pour promouvoir du shampoing, mais finalement je pense que c'est une stratégie efficace pour retenir l'attention. À titre personnel, je suis assez fan de Lupin, donc le concept m'a plu ! On voit de plus en plus de campagnes publicitaires utiliser le médium de l'animation pour se démarquer avec des projets toujours plus ambitieux. Et au vu de la qualité des productions que l'on voit aujourd'hui du côté de l'industrie des films de commande, c'est tant mieux. C'était un plaisir de travailler dans un style qu'on ne rencontre pas souvent dans l'animation en France, et de référencer librement ces influences japanime comme Lupin III ou Cowboy Bepop, tout en restant proche de mon style habituel.* » Si la pub a cette capacité à pousser le consommateur vers un produit dont il n'a pas besoin, l'intérêt de Head & Shoulders est peut-être ailleurs. Il est certainement difficile d'acheter des shampoings antipelliculaires… quand on n'a pas de pellicules. En revanche, sur l'échelle de la coolitude, la marque fait un petit bond, que vous soyez client ou pas.

WIZZ PLUS HAUT

Au crédit de la réalisation du métrage, on trouve CRCR. Chargée de produire le chara-design, Leyla Kaddoura nous fait les présentations : « *C'est un collectif de cinq réalisateurs avec Paul Lacolley, Nicolas Deghani, Nicolas Pegon, Remi Bastie et Jeremy Pires. Comme ils sont nombreux, ils peuvent se permettre d'alterner films de commande et projets personnels, donc ils ne sont pas tous toujours présents sur chaque projet. D'habitude nous travaillons avec eux dans les locaux du studio Wizz chez qui ils sont représentés. Ils comptent parmi les réalisateurs les plus professionnels avec qui j'ai travaillé. Ils sont toujours très bien organisés et la production se passe toujours de façon fluide malgré la difficulté de la tâche. J'ai beaucoup appris et continue d'apprendre toujours d'eux.* »

CARTE D'IDENTITÉ DE NOS INTERVENANTES

Juliette Brocale :
« Je suis récemment diplômée des Gobelins, j'ai fait mon film de fin d'études Sundown *en 2020 et depuis je travaille sur plusieurs projets comme character designer, principalement dans les milieux de la série et du film de commande. Cette année, je travaille sur ma première production de long-métrage comme layout artist. Head & Shoulders est donc un des premiers projets que j'ai suivis de A à Z depuis ma sortie de l'école. »*

Keyla Kaddoura :
« Je suis arrivée en France pour continuer des études post-bac en 2006, j'ai fait deux ans de prépa pour m'améliorer en dessin, puis trois ans à l'EMCA à Angoulême. J'ai trouvé très vite à la sortie (2011) mon premier job dans une boîte de publicité à Paris. J'ai enchaîné ensuite les projets, en tant qu'animatrice 2D "tradi" surtout, pour les boîtes françaises de post-production en publicité, et très souvent chez Wizz, chez qui je co-réalise aussi des projets avec Vic Chhun (Milli). »

Bruno de la Cruz

"WIZZ VARIE LES FORMES ET LES PLAISIRS AU GRÉ DES COMMANDES ET ASPIRATIONS."

Sur son site officiel, le studio Wizz se définit comme « *un laboratoire graphique* ». Au regard des différents travaux rendus, ça se tient. 2D, 3D, approche stylisée ou semi-réaliste, Wizz varie les formes et les plaisirs au gré des commandes et aspirations. La production a pu se distinguer en travaillant sur des licences fortes du jeu vidéo, comme *Rainbow Six Siege* (à plusieurs reprises) ou *Windjammers*. Mais c'est le court *Tortues Ninja* de Gary Levesque qui avait particulièrement séduit la toile grâce à son animation et à l'hommage rendu au célèbre opening de la série de 1987 (sur laquelle Toei a travaillé). Les récompenses et nominations n'ont pas tardé à venir puisqu'en 2020 le festival d'Annecy a sélectionné plusieurs courts menés par ses réalisateurs avec *Poulehouse* (la vie d'une basse-cour en 3D), *My friend Pedro* (un assassin super habile, en 2D) et *Empty Places* (façon 2D isométrique).

Wizz © Quad group / Head & Shoulders 2021

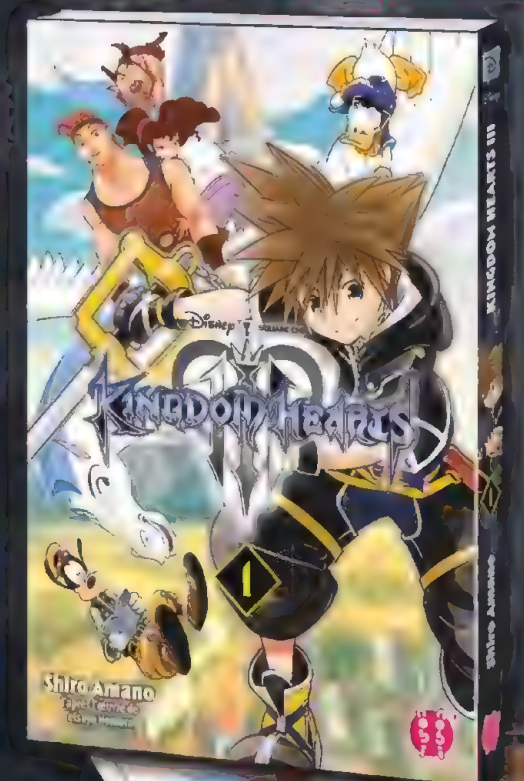
LE GRAND RETOUR EN MANGA DE LA SAGA KINGDOM HEARTS !

Disney | SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

DISPONIBLE EN DEUX ÉDITIONS

En librairie le 15 juillet



ÉDITION LIMITÉE AVEC 10 CARTES POSTALES

Disney

www.nobi-nobi.fr

Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux

© 2021 Disney

FIGURE DE PRO : NATALIE ALTMANN

Natalie Altmann

Un parcours qui fait rêver

De la com' à la programmation télé puis à la production, des États-Unis à la France, de M6 au cinéma et à l'indépendance, le parcours sur près de trois décennies de Natalie Altmann est riche de mille facettes. Retraçons-le avec dans l'oreille sa voix chaleureuse et le ton assuré de la professionnelle qui ne semble rien laisser au hasard.

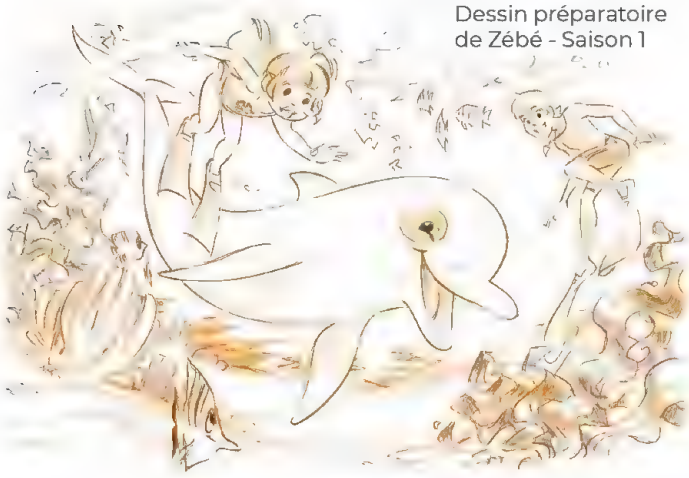
Neuilléenne (sur-Seine) d'origine, avec ses études à Science-Po Paris auxquelles succède un premier poste dans une agence de communication, Natalie Altmann coche alors toutes les cases de la jeune cadre dynamique parisienne formatée Golden Girl des eighties. Mais il manque alors à son CV une ligne « expérience internationale » qu'elle va concrétiser en partant étudier à l'Université d'Annenberg, à Los Angeles, où elle décroche un master spécialisé télévision/médias/étude de la communication. Les médias sont sa grande affaire. « *Je viens d'un milieu assez créatif, artistique avec un fond business, assez libéral. Ma famille affichait une grosse ambition intellectuelle. Je voulais travailler en télé mais je ne savais pas si ce serait la production ou la diffusion. J'ai commencé par des stages dans différentes sociétés comme Orion, producteur influent de films d'action comme* Terminator, Robocop, *mais aussi des films d'auteur comme plusieurs Woody Allen. J'y planche sur les études des publics, au marketing des programmes.* » Son pari à ce moment-là est de trouver un travail par le réseau des Français installés à Hollywood et de rentrer en France pour servir de point de liaison. Sauf que la guerre du Golfe commence : « *J'ai passé six mois d'un entretien à un autre, sans succès* », témoigne-t-elle. Finalement, par son réseau américain, elle rencontre à Paris Vincent Chalvon-Demarsay, sans savoir que sa trajectoire allait prendre une direction inattendue et qui est toujours d'actualité.

Vincent créait alors le bureau parisien d'un producteur de musique passé à la production audiovisuelle, Haïm Saban, surtout connu aux débuts des années 1980 comme producteur, compositeur et même chanteur de génériques télé et de musiques de dessins animés devenus culte : *Ulysse 31*, *Les Cités d'or*, *Les Minipouss*... La société Saban International, filiale de Saban Entertainment, accueille Natalie mais aussi une autre personnalité majeure de l'animation française, Bruno Bianchi, créateur d'*Inspecteur Gadget*. « *Je n'avais pas du tout pensé à l'animation jusqu'alors, je n'avais pas vraiment de connaissances.*

© MEDIA VALLEY / 2 MINUTES – 2021
D'après la bande dess.née de Guillaume BIANCO et Antonello DALENA publiée par le LOMBARD
© Jean-François Mariotti
© Media Va ey / Marz pan films / TF1 - 2014

“ELLE DEVIENT DIRECTRICE DES PROGRAMMES JEUNESSE DE M6, À SEULEMENT TRENTE ANS.”

Je venais sur les sujets de développement international. J'ai donc appris aux côtés de Bruno, de Vincent et d'Haïm, ces deux derniers étaient vraiment des mentors à cette époque-là. Haïm Saban était très chaleureux, très bienveillant. L'ambiance dans la société était très familiale. J'ai aussi travaillé avec Jean Chalopin qui a été avec moi d'une très grande patience car je démarrais. C'était sur l'adaptation de la bande dessinée Corentin. » Elle passe cinq ans chez Saban, sur les adaptations d'*Iznogoud*, d'*Achille Talon*, où elle gagne en polyvalence. Et contre toute attente une proposition va la faire passer dans une autre dimension.



Dessin préparatoire de Zébé - Saison 1

En 1997, Clémence de Bodinat, la directrice des programmes jeunesse de M6, propose à Natalie de lui succéder. Elle a trente ans. « *J'ai passé mes entretiens avec le PDG Jean Drucker (frère de Michel, disparu prématurément en 2003), Nicolas de Tavernost (actuel PDG) et Thomas Valentin (directeur des programmes). M6 avait à peine dix ans. Thomas est sans conteste mon troisième mentor. Il me fait confiance, l'équipe est super et j'apprends avec elle. Avec Laurence Bégeot à mes côtés, nous sélectionnons les projets et les achats jeunesse pour la chaîne. On a beaucoup de latitude, sous réserve bien sûr de tenir compte de l'audience et des partenariats publicitaires. On a eu de la chance au début en misant sur* Funky Cops, *véritable coup de poker avec Antefilms Production, devenu MoonScoop par la suite.* » Elle supervise aussi les concerts à Bercy estampillés Kid Machine, avec la présentatrice Nathalie Vincent et le duo Charly et Lulu. Elle

Studio SABAN INTERNATIONAL PARIS (été 1993, à la Garenne-Colombes) :
À gauche : Bruno Bianchi. Au centre : Natalie Altmann
À droite : Thibault Descamps, Sylvain Marzo, Sophie Barroux
Au fond : Émilie Mercier, Christian Leblanc, Loïc Rastout

“ELLE ACCEPTE LE DÉFI : DONNER VIE À UN LONG-MÉTRAGE D’ANIMATION SUR ASTÉRIX.”

choisit et diffuse des séries très variées : *Card Captor Sakura*, *Men in Black*, *Spirou et Fantasio*, *Kid Paddle*... Elle retrouve également son ancien camarade Vincent Chalvon-Demarsay avec *Martin Mystère* qu’il venait de créer dans sa propre boîte de production, Marathon, à qui l’on devra aussi *Totally Spies* ! Elle confesse : « *J’étais enceinte quand j’ai reçu le dossier* Pokémon *qui était accompagné d’un avertissement, un risque d’épilepsie à cause de certaines séquences. Et on a fait l’impasse. Pas TF1, pour le succès qu’on sait...* »
Elle a déjà une charge de travail conséquente mais elle accepte quand même le défi que lui lance Thomas Valentin : donner vie à un long-métrage d’animation sur Astérix. « *On avait rencontré les ayants droit pour proposer d’abord une série animée. Ils nous ont dit préférer le cinéma. On s’est alors mis en mode commando, à frapper à toutes les portes pour monter le budget, et on a créé M6 Studio pour produire* Astérix et les Vikings. *C’était un pari fou car on a fait en quelques mois ce qui prend normalement plusieurs années de développement. Le studio danois A. Film A/S a assuré la réalisation et le film est sorti en 2006, au bout de trois années de production très intenses. Il a fait 1,5 million d’entrées en France. C’était un succès encourageant pour un premier projet.* » Cette aventure a permis à Natalie de lier avec Anne Goscinny, fille de René, un des deux papas d’Astérix disparu en 1977, qui lui confie *Le Petit Nicolas* pour une série animée, tandis que le film live est lancé avec M6 comme partenaire. Et très vite un autre film d’animation d’Astérix est envisagé, cette fois-ci, suivant la tendance du marché, en 3D. Ce sera *Le Domaine des Dieux*, coréalisé par Alexandre Astier et Louis Clichy, qui sortit en 2014. Mais Natalie, si elle supervisera les fondations du Domaine, va bientôt prendre une autre voie romaine. ➤

Astérix et les Vikings ©2006 M6 STUDIO / MANDARIN SAS / 2D3D ANIMATIONS
Astérix - Le Domaine des Dieux ©2014 M6 STUDIO / BELVISION / M6 FILMS / SNC / LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO

Astérix et les Vikings

AVEC LES VOIX DE

ROGER CAREL LORÀNT DEUTSCH LAURENT LAFITTE DE LA COMÉDIE FRANÇAISE ALEXANDRE ASTIER

ALAIN CHABAT ÉLIE SEMOUN GÉRALDINE NAKACHE

GUILLAUME BRIAT LIONNEL ASTIER FRANÇOIS MOREL ET FLORENCE FORESTI

Astérix® EN 3D

LE DOMAINE DES DIEUX

UN FILM DE LOUIS CLICHY ET ALEXANDRE ASTIER

D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET ALBERT UDERZO

UNE PRODUCTION M6 STUDIO, BELVISION/ GRID ANIMATION, M6 FILMS, ET SNC D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENE GOSCINNY ET ALBERT UDERZO - DROITS D'ADAPTATION LES EDITIONS ALBERT RENE. © 2014 LES EDITIONS ALBERT RENE GOSCINNY-UDERZO
SCÉNARIO, ADAPTATION ET DIALOGUES ALEXANDRE ASTIER PARTICIPATION AU SCÉNARIO JEAN-REMI FRANÇOIS ET PHILIP LAZEBNIK MUSIQUE ORIGINALE PHILIPPE ROMBI RÉALISÉ PAR LOUIS CLICHY CO-RÉALISÉ PAR ALEXANDRE ASTIER PRODUIT PAR PHILIPPE BONY ET THOMAS VALENTIN
AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+, CINE+, M6 ET W9 AVEC LE SOUTIEN DU CNC, DE LA REGION WALLONNE, DU SCREEN FLANDERS, DE L'ANGOA ET DE LA PROCIREP

Louca

TU QUOQUE MI FILIA

À l'orée des années 2010, Natalie se lance dans un pari risqué : quitter le confort de M6 pour l'indépendance. « *À ce moment-là, j'avais besoin de me prouver des choses à moi-même*, reconnaît-elle rétrospectivement. *Je voulais me déployer sur des projets qui n'étaient pas forcément le cœur de cible de M6.* » Ce départ ne ressemble pas du tout à un divorce, puisque M6 confie aussitôt des projets à Média Valley, sa société de production. L'idée n'était pas de renverser la table ni d'aller contre quoi que ce soit, comme le précise Natalie avec franchise et lucidité : « *Au début, personne ne nous attend quand on fait le choix de l'indépendance. L'animation ça reste sympa, humain. Là où je peux faire une différence, c'est en continuant à faire de la veille sur les propriétés qui intéressent les chaînes. J'ai donc capitalisé sur mes relations. J'ai voulu marcher sur deux pieds : choisir des projets pertinents et appliquer mon savoir-faire en production. J'ai des goûts familiaux, j'aime beaucoup regarder des comédies, avec des personnages féminins forts. Je me suis positionnée sur des licences existantes qui me parlaient,* Les Triplés *qui intéresseront France Télévisions,* Oum le Dauphin *que me propose Stéphane Bernasconi en coproduction pour TF1,* Libres ! *pour Arte (présenté en « Trouvaille » dans* AnimeLand *n° 234, NDLR), et bien sûr je n'oublie pas M6 pour qui je produis la troisième saison du* Petit Nicolas, *cette fois entièrement centrée sur ses vacances.* »

Elle a un énorme coup de cœur pour la bande dessinée *Ernest & Rebecca* d'Antonello Dalena et Guillaume Bianco, éditée au Lombard. « *Pour cette adaptation diffusée sur TF1, nous avons réalisé un travail serré avec les auteurs et cela a donné un aller-retour entre la BD et la série. Cette dynamique était particulièrement enthousiasmante. Le sujet, l'amitié entre une petite fille et un microbe, est idéal pour imaginer des modules pédagogiques en période de pandémie. Je voulais apporter ma pierre aux questions de pédagogie à l'hygiène en direction des enfants et* Ernest & Rebecca *sont les vecteurs idéals pour ça. Nous avons créé 10 modules avec le premier sur les gestes barrière coproduits avec le studio 2 minutes de Jean-Michel Spiner. Nous avons décidé de proposer ces vidéos en ligne, elles ne sont pas exclusives à une chaîne, et contre toute attente plusieurs ont accepté de nous soutenir, TF1 bien sûr,*

Louca © Editions Dupuis
© MEDIA VALLEY / 2 MINUTES – 2021
D'après la bande dessinée de Guillaume BIANCO et Antonello DALENA publiée par le LOMBARD
© Nicole Lambert/Media Valley/La Station Animation/Mélusine Productions - 2015
© MEDIA VALLEY / BFL VISION – 2021
D'après l'œuvre de René GOSCINNY et Jean-Jacques SEMPÉ – IMAV EDITIONS

Le Petit Nicolas - Tous en vacances

Les Triplés

mais aussi Canal + et TV5 Monde. »
Et demain ? Toujours des adaptations, comme Louca de Bruno Dequier chez Dupuis en coproduction encore, avec les Belges de Belvision cette fois, notamment. Et la création pure ? « *Oui ! Je travaille sur un projet avec Emmanuel Klotz, le réalisateur des* Lascars *et* d'Ernest & Rebecca, *avec un parti pris assez fort de comédie.* » Nous n'en saurons pas davantage, Natalie sait quand il faut trop en dire sur un projet. Quoi qu'il en soit, elle veut faire évoluer sa petite société de production en phase avec les évolutions considérables du marché. Au niveau opportunités de rapprochements de compétences, mais aussi sur les questions de la place des femmes dans le secteur : « *Je fais partie de l'association Les Femmes dans l'animation, ça me tient à cœur. La démarche de conquête d'une femme en entreprise, c'est un sujet important. Je sais que ça peut être beaucoup plus compliqué quand on est une femme dans un milieu de décideurs masculins. Il faut encourager les femmes qui se diraient que l'entreprenariat n'est pas pour elles. Elles sont tout à fait capables.* »
Le message est passé. Pour voir que c'est possible, relire ce portrait !

Sébastien Célimon

“LA DÉMARCHE DE CONQUÊTE D'UNE FEMME EN ENTREPRISE EST UN SUJET IMPORTANT.”

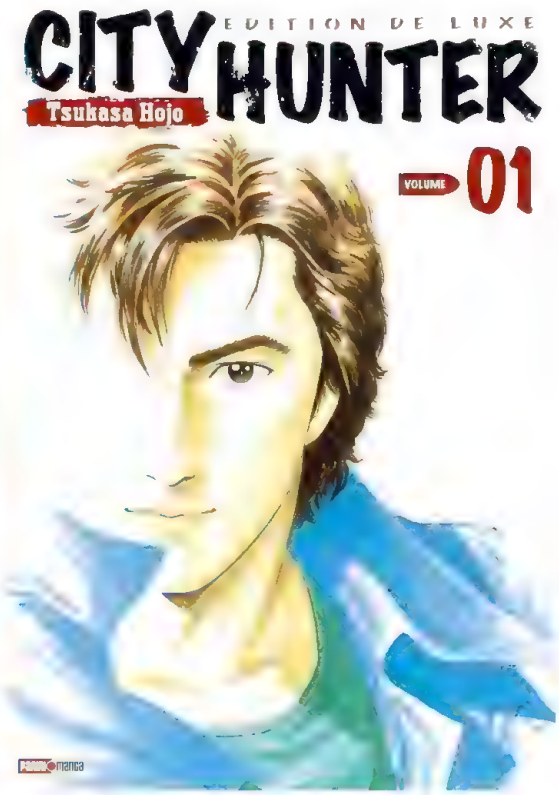
Ernest & Rebecca

POURQUOI
TANT DE DIFFÉRENCES DANS LA TRADUCTION DES TITRES D'ŒUVRES

Chaque film ou série pose la question cornélienne de la bonne manière de le titrer sur un territoire et dans une langue. Au fil des décennies, on est passé de grandes libertés à la recherche d'exactitude puis au choix (facile ?) de conserver les titres, surtout en anglais, parfois en japonais. Explications.

Combien de fois nous sommes-nous étonnés d'apprendre le nom originel d'un personnage avec lequel on a grandi ? Harlock pour Albator, Tsubasa Ozora pour Olivier Atton, Kamé Sennin pour Tortue géniale... Les exemples sont à foison. De même, les titres des œuvres où ils apparaissent, quand ce n'est pas simplement leur nom, sont eux aussi passés à travers d'étranges filtres d'adaptation : *Saint Seiya* centré sur le chevalier Pégase a donné en français *Les Chevaliers du Zodiaque* (plus pertinent d'ailleurs, dans la mesure où cela parle d'un groupe de héros et pas que du seul Seiya). Les débats ont pu être houleux par le passé entre tenants de la fidélité à l'œuvre et défenseurs d'une ligne plus soucieuse de l'esprit que de la lettre. Il est vrai que *La Rose de Versailles*, c'est plus beau que *Lady Oscar*, qui en outre se déroule en France.

Il n'existe pas de règle imposée dans la traduction d'un titre. Parfois, simplement, la traduction est impossible : elle existe déjà, est déposée et donc inexploitable. Tout le monde sait qu'*Edgar de la Cambriole* s'appelle en réalité *Lupin III*, nom indisponible pour des questions de droits d'auteur en



CITY HUNTER
NICKY LARSON
PRIVATE EYES
©TSUKASA HOJO/NSP 2019 CITY HUNTER MOVIE COMMITTEE
VIZ
MEDIA
EUROPE

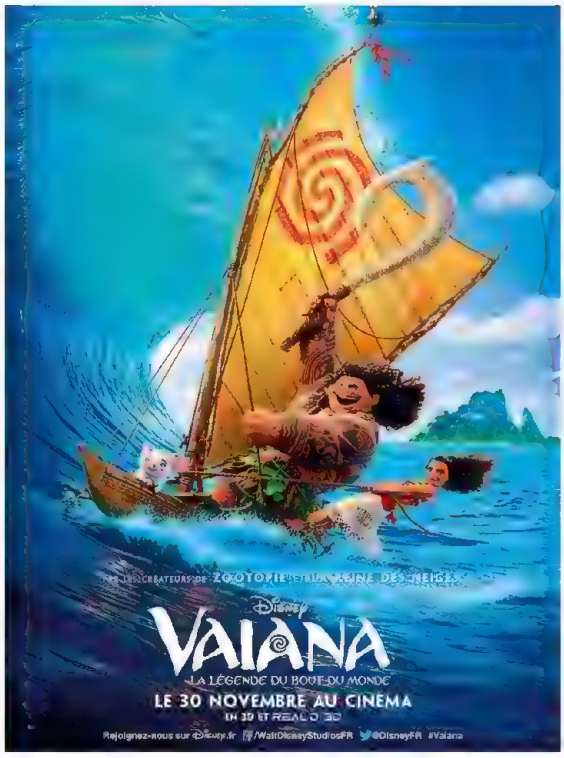
France au moment de sa sortie. Mieux, elle peut être intraduisible en l'état, comme *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, pour *Le Voyage de Chihiro*, où le titre indique que l'héroïne change de nom... Parfois, le besoin de franciser les titres et les noms crée des situations emberlificotées. *Nicky Larson* est le résultat d'un double combo : d'un côté le titre originel *City Hunter* n'est pas traduit, et mieux, le nom du personnage est changé et devient celui de la série – et du coup celui de la comédie hilarante hommage de Philippe Lacheau. Mais le manga, lui, reprend le titre initial !

D'autres fois, nous avons le titre et le montage américains qui nous induisent en erreur, comme *Robotech* qui n'est qu'un mix abusif notamment de *Macross* et de *Southern Cross*. Autre exemple : le titre marche très bien et inutile de le changer, ainsi de *Ghost in the Shell* ou de *Dragon Ball* : la traduction est possible certes mais ne serait pas très heureuse (essayez)... Quand un nom s'est à ce point ancré dans la culture populaire, il est très difficile de rétablir son identité originelle, si tant est que ce soit demandé par les ayants droit. Ainsi, *Grendizer* sera à jamais *Goldorak*, et l'actualité du robot géant sera ravivée à l'automne – on vous en reparlera.

L'histoire singulière du manga en France, où nombre de séries ont d'abord été proposées en *anime* avant de l'être en version originale, a créé des situations surprenantes. *Lamu* est (re)devenue *Urusei Yatsura*, qui pourrait être traduit avec malice par «Les Zinzins de l'espace » (qui est déjà pris). La Juliette de *Juliette, je t'aime* s'appelle en réalité Kyoko et le manga qui la met en scène a été renommé *Maison Ikkoku*, très proche de son titre japonais. *Ken le Survivant* a repris son nom japonais empreint de force, *Hokuto no Ken*, qui veut dire « le poing de la Grande Ourse » et non pas Ken du Hokuto, même si on se plaît à le penser.

Cette situation n'est pas propre aux œuvres japonaises : quand Disney a choisi finalement de changer Moana en Vaïana pour l'Europe, c'était paraît-il par crainte que nos amis Italiens ne l'associent à une très célèbre star du porno locale ! Le très neutre *Monde de Némo* ne rend aucunement compte du fond de l'histoire qui consiste à le retrouver – *Finding Nemo* en anglais (« Il faut trouver Némo »). Enfin, histoire de mettre tout le monde d'accord, pas de meilleur nom à donner aux aventures d'un rat aux ambitions de cuisinier. Un nom bien français, très amusant à entendre prononcer dans différentes langues, idéal pour résumer le propos de cet article. Choisir un nom relève parfois... de la Ratatouille !

Sébastien Célimon



PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES - HALL 3

6 & 7 NOVEMBRE 2021

30e EDITION

INVITÉS

SINATH

RUN AWAY, COURIR POUR TOI

ROSE MCIVER

IZOMBIE, ONCE UPON A TIME

JEAN-ROBERT LOMBARD

KAAMELOTT

TONY SABA

KAAMELOTT

CAPTAIN POPCORN

INVITÉ YOUTUBER

MISSJIRACHI

INVITÉE YOUTUBER

+ DE 100 INVITÉS

MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉDICACES - BOUTIQUES

DESSINS PAR GERMAIN KANIZA

weezevent Auchan billetterie

GAME ONE C NEWS J-ONE MANGAS

TROUVAILLE

SHADOWZ

UN HAVRE D'ACCUEIL POUR LES COURTS-MÉTRAGES DE GENRE

Lancé fin 2019, le site-forme de vidéo à la demande spécialisée dans l'horreur, le fantastique et le « nouveau genre » en général, consacre une partie de son offre à la mise en avant de courts-métrages remarquables. Coup de projecteur sur cette plateforme qui mérite votre attention.

Shadowz, vous connaissez ? Mais, si, rappelez-vous. Nous en avions parlé lors de la présentation de *Seoul Station* dans *AnimeLand* n° 232. Depuis, la plate-forme de vidéo à la demande étoffe peu à peu son offre en matière d'animation. En long-métrage, celle-ci reste, à l'heure d'écrire ces lignes, assez pauvre : outre *Seoul Station*, vous y retrouverez *The King of Pigs* (également de Yeon Sang-ho) et le classique *La Planète sauvage* de René Laloux. En revanche, Shadowz fait la part belle à l'expérimentation notamment au travers des courts-métrages.

Hybrids © Florian Brauch, Matthieu Pujol, Kim Tahades, Yohan Thireau, Romain Thirion et Vincent Covindin / Mopa 2019
Chicken of the dead © 2019, Melting Productions / anok
Dernière Porte au Sud © 2015, Arte France, Philippe Foerster pour l'œuvre originale

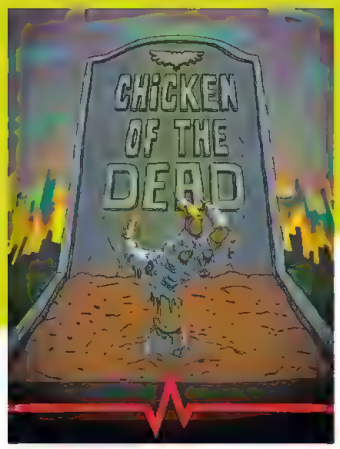
Et sur les quatre-vingt-neuf actuellement présents sur la plate-forme, treize relèvent de l'animation. Et l'offre s'étend régulièrement. Entre courts-métrages parus dans les festivals ou sur Arte, ou réalisés pour montrer son savoir-faire en fin d'études, les films présentés sont majoritairement francophones et tous européens, offrant ainsi une occasion pour le grand public de les voir sans devoir courir les cinémathèques ou farfouiller, de façon plus ou moins légale, sur le Net.

Dernière Porte au Sud

Dernière Porte au Sud

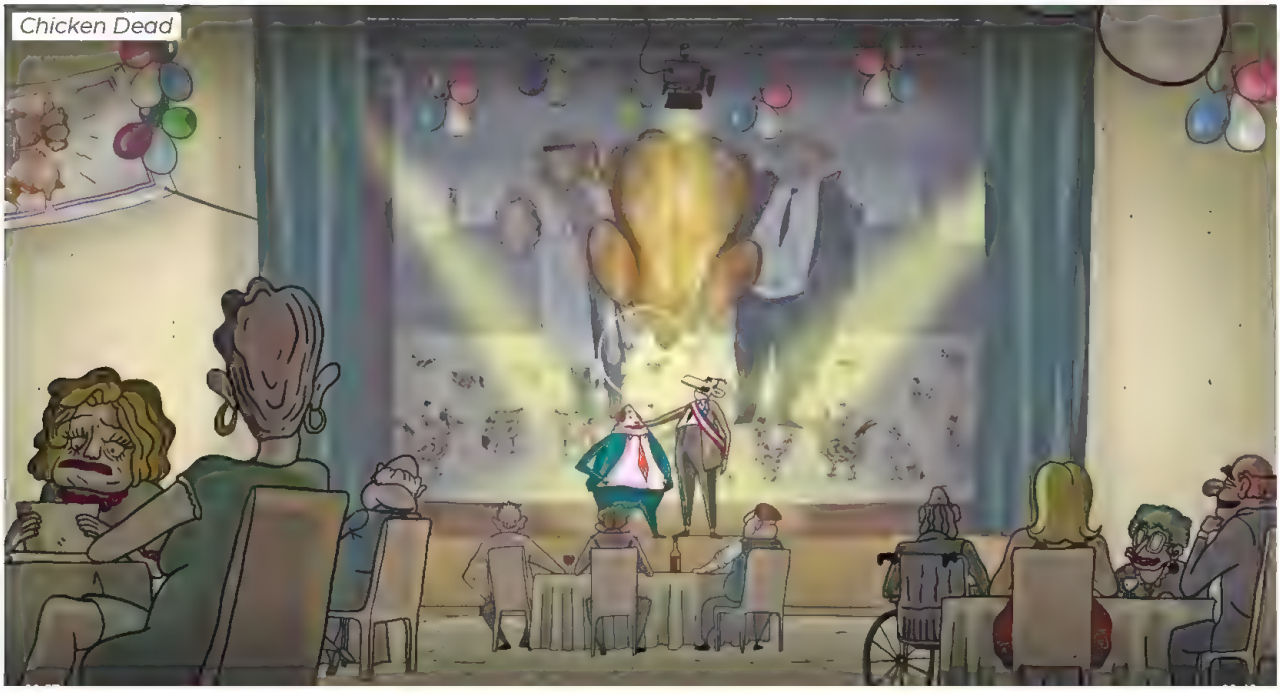
MOS FAVORIS : DERNIÈRE PORTE AU SUD (14 MIN)

NOS FAVORIS : CHICKEN OF THE DEAD (10 MIN)



Que trouve-t-on sur Shadowz ? Comme le reste du catalogue, l'ensemble des titres sont soit horrifiquement gore (*Animals* du Danois Tue Sanggaard ou *La Bête* de Vladimir Mavounia-Kouka), soit reprennent les classiques de l'horreur (comme les animaux tueurs ou le slasher dans *Wild Love* et ses marmottes tueuses ou dans *Féroce* d'Izù Troin). Et d'autres jouent la carte comique, poétique (*A robot is*

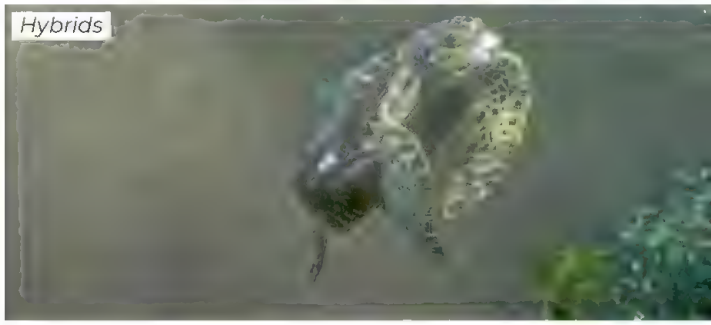
"TOUJOURS ACIDES, CES PETITS COURTS-MÉTRAGES SONT DES TRÉSORS D'INVENTIVITÉ."



Hybrids

a robot, *La Mort, père et fils*) ou onirique (*La Nuit, je danse avec la mort*). Tous les types d'animation sont représentés : du dessin le plus basique (*Jeu des enfants*) à de véritables chefs-d'œuvre de réalisme conçus par ordinateur (*Garden Party* et sa fiesta de grenouilles dans la villa d'un gangster abattu, ou *Hybrids*), en passant par des marionnettes, du noir et blanc ou de la couleur. Toujours acides, et à ne pas mettre sous les yeux des plus jeunes enfants, ces petits courts-métrages sont des trésors d'inventivité. D'une durée de 3 à 19 minutes, ils se dégustent sans modération.

Stéphanie Chaptal


Hybrids

Hybrids

NOS FAVORIS : HYBRIDS (6 MIN)

Hybrids © Johan Braun, Matthieu Pujol, Romain Tailhades, Yohan Thireau, Romain Thirion et Vincent Coyndon / Mopa 2019
Chicken of the dead © 2019 Melting Productions, André
Dernière Porte au Sud © 2015, Arte France, Philippe Foerster pour l'œuvre originale

C'EST UNE HISTOIRE DE RICHES ET DE SALES GOSSES.

La situation sanitaire a chamboulé les plannings des sorties des films, séries, mangas et autres productions.

À cet égard, plusieurs films importants, tels *Aya et la sorcière* des studios Ghibli et *Demon Slayer, le train de l'infini*, ont été pour le premier reportés plusieurs fois (sortie attendue le 14 juillet) et pour le second mis à l'affiche dès que l'éclaircie s'est confirmée, le 25 mai dernier. Résultat, pour vous proposer notre critique du film, nous sommes allés le voir en salle... après sa sortie !
Pourquoi en parler ? Parce que c'est une histoire de riches et de sales gosses comme je les aime : avant la reprise attendue de ce mois de mai, les projections destinées à la presse ont été très fortement limitées ou annulées pour la raison que les distributeurs ne savaient tout bonnement pas quand leurs films pouvaient sortir. Désormais, les films sortent mais n'ont pas toujours bénéficié de la visibilité d'avant la pandémie, ce temps où l'on avait le temps, peut-être même trop, et qu'on en usait et abusait. Si le journaliste accroché à ses minuscules privilèges pourrait s'agacer, le citoyen qu'il est a toutes les raisons d'être content. Avoir une telle profusion d'offres venues du monde entier, ça a toujours été et cela restera une chance en France.
Cela nous amène à nous réjouir que tous ces films attendus puissent être vus dans le confort des salles de cinéma. Certains comme *Petit Vampire* ou *Calamity* se voient redonner une seconde chance, ce qui est bienvenu. Les dates des autres films à venir semblent enfin (croisons les doigts) être les bonnes. Ainsi des sorties de *Ride Your Wave* (finalement le 1er septembre) ou des *Croods 2* (le 7 juillet). *Baby Boss 2* reviendra lui le 13 octobre – il aurait eu le temps de grandir un peu !
Quant au Festival d'Annecy, il va inaugurer une formule hybride : retour au format traditionnel avec la belle ville savoyarde qui vibrera de nouveau des projections, des étudiants, des professionnels de l'animation et des festivaliers ; et persistance de l'offre en ligne, non par sécurité mais parce que malgré tout de nombreux visiteurs ne peuvent toujours pas faire le déplacement et il reste indispensable de penser à eux.
On vous en parlera à la rentrée.
D'ici là, nous espérons que vous reconnaîtrez comme nous la chance que nous avons de pouvoir accéder à une offre aussi plurielle, dans des versions et sur des supports ouverts et accessibles. Un problème de riches et de sales gosses, et pour les connaisseurs, cela nous donne vraiment envie de plier des feuilles en forme d'avion et de les envoyer sur nos écrans !*

Sébastien Célimon

* Comme c'est la tradition lors du générique du Festival d'Annecy à chaque projection !

PUBLICITÉ

NINTENDO SWITCH

MONSTER HUNTER STORIES 2

WINGS of RUIN

7
www.pegi.info

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite

Démo gratuite
Nintendo eShop

DEVENEZ DRESSEUR DE DRAGONS !

Dans ce RPG inscrit dans l'univers de *Monster Hunter*, incarnez un Rider et combattez avec vos créatures pour sauver votre village de la terrible prophétie du Ratha destructeur !

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Toquez trois fois et
l'esprit de Hanako vous exaucera !

Toilet-bound Hanako-Kun

Tomes 1 et 2
en librairie le 30 juin

PIKA EDITION
shônen

©Aidairo/SQUARE ENIX

WANTED!

$50,000 REWARD

RIP-CLUB